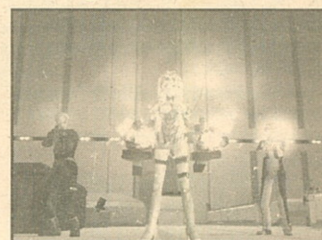
MULTI PLAY!

2003/5 MELLÉKLET

JÁTÉKLEÍRÁS

XENOSAGA

DER WILLE ZUR MACHT



Nem minden kezdet nehéz

Történetünk kezdetén a 21. század derekán járunk: a helyszín Kenya, a Közép-afrikai ároktól cirka 800 kilométerre húzódó Kelet-afrikai árok. A kisebb, lefolyástalan tavak közül is szívünknek egyik legkedvesebb, a Teleki Sámuel felfedezte és általa Rudolf trónörökösről elnevezett Rudolf-tó, vagy mai nevén: a Turkana-tó. Itt végez az emberiség jövőjére kétségtelenül meghatározó hatással bíró, roppant fontos kutatómunkát a Nagy Sárga Régész (a Nagy Fehér Vadász analógiáján), Dr. Matsuda, és fekete barátai; hogy helyileg honos maszájok, avagy kikujuk, azt nem lehet megállapítani. Egy afro-afrikai lép oda hozzá, és tájékoztatja: érdekes dologra leltek. Matsuda sietve érkezik a konkrét helyszínre, majd elégedetten konstatálja: ez a valami az, amit kerestek. Az ingzsebből előkerül a titok kulcsa is, amit belehelyez (a valamibe, amit kerestek), majd a föld rengésnek indul – a Turkana-tó pedig felfedi rejtett kincsét: a Zohárhoz vezető utat, majd magát a Zohárt. Eső fakad, rendező vág.

Hirtelen azon kapjuk magunk, hogy a 41. század derekán járunk (egészen pontosan 4767-ben), a helyszín pedig a végtelen űr (a kézikönyv szerint „mélyűr", aminek jelentését valaki végre megmagyarázhatná a szerzőnek: miben is különbözik ez a „sekély" űrtől?!) *(A „deep sky" az pont olyan, mint a „high seas". Megmondták már a Gyaloggaloppban is: tiszta hülyék ezek az angolok! – a szerk.)*. Itt próbálják meg szorgos és ügyes emberkék gondatlan előkészületek mellett befogni hősünket, a Zohárt. Miután a puszta kézzel próbát tevő asztronauták elbuknak, gépesített hadosztály érkezik, és erőterekhez hasonló nagy kék karikák segítségével végül sikerrel járnak („ha pontosan nem tudod, milyen technológiát alkalmaztak, ne próbálj okosnak látszani" direktíva). A Zohárt elnyeli egy hajó belseje – egy hajóé, ami éppen otthont ad nekünk. A neve Woglinde; és ez az egy kilométer hosszú kísérleti csatahajó a Galaktikus Föderáció – egy cirka félmillió bolygóból álló szövetség – büszkesége.

Az általunk megszemélyesített karakter ezekben a pillanatokban Shion Uzuki, a Vector iparvállalat Első Számú Fejlesztő és Kutató Részlegének alkalmazottja, a KP-X kódnevű projekt főmérnöke. A KP-X projekt célja: egy olyan android létrehozása, mellyel az emberiség végre visszavághat aktuális űrbéli ellenfelének, a Gnosisnak. Ez az android KOS-MOS, a kozmosz legfrankóbb fegyvere. Pillanatnyilag tesztelés alatt áll – itt lépünk mi a játékba. Feladatunk az első körben KOS-MOS fegyverrendszereinek próbája lesz – ezt egy virtuális világba merülve (szakszóval: „direkt mód megközelítve") fogjuk megtenni, mely látszólagos csatatér az Encephalon névre hallgat. A görög kifejezés annyit tesz, „agy" – és ez a KOS-MOS központi hálózatában épített szimulált környezet.

ENCEPHALON

Vágta a trójai (ence)phalon

A játék ezen része gyakorlatilag az oktatás nemes feladatát vette vállára – itt tanulunk meg harcolni. Lépjünk KOS-MOShoz, majd válasszunk harctípust. Ennek három válfaja van, kiválasztásuk után a sárga egyenruhás katonához rohanva ki is próbálhatjuk azt.

Normális támadások (NORMAL ATTACKS)

Felsorakozott harcosaink (maximum hárman lehetnek) közül mindig a bal oldalon álló kezdi a küzdelmet, majd balról jobbra haladva kapnak szót, azaz ütési lehetőséget a többiek. A normális támadásokat a négyzet illetve a háromszög gombokkal tudjuk végrehajtani, ahol a Háromszög – fizikai jellegű támadás (odalépünk és nagyot csapunk), a Négyzet – éter jellegű támadás (általában a távolból lövöldözünk).

A csata körökre osztott, a program minden körben minden harcosunknak 4 akciópontot (továbbiakban AP) oszt ki. Egy normális attak 2 AP-t kóstál, így értelemszerűen egy kör alatt két normális támadást tudunk végrehajtani. Célpontjaink három kiszerelésben érkeznek majd a játék során: B(iológiai – emberi katonák, zsoldosok, fundamentalisták), M(echanikus – A.G.W.S. mechek, robotok, droidok, automaták) illetve G(nosis – az első számú közellenség).

Technikai támadások (TECH ATTACKS)

A technikai támadások gyakorlatilag egyszerű kombinációi a normális támadásoknak, magyarán: kombók. Egy technikai támadás 6 AP-t emészt fel, így tehát „gyűjtenünk" kell majd rá – ezt alapvetően kétféleképpen tehetjük meg: adott kör alatt csak egy normális támadást sütünk el, így a négyből 2 AP-t átmentünk a következő körre, vagy kiválasztjuk a menü Védekezés (GUARD) pontját. Ezt az Almenük címszó alatt tárgyaljuk, hamarosan.

Shion alapból elérhető technikai támadásai:

Négyzet, négyzet, kör – Lightning Blast
Háromszög, háromszög, kör – Spell Ray

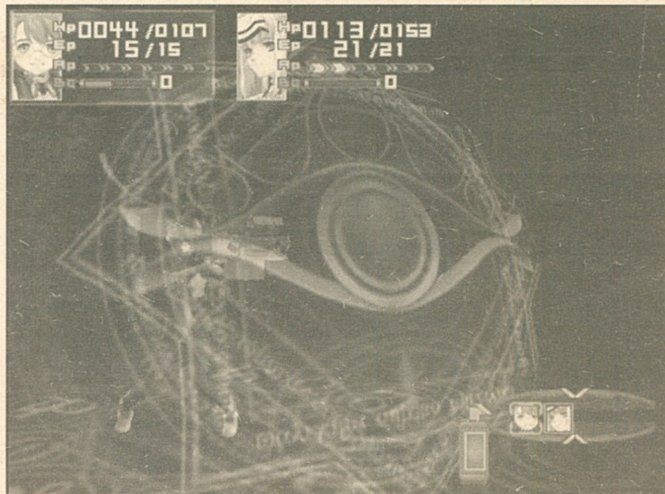
KOS-MOS alapból elérhető technikai támadásai:

Négyzet, négyzet, kör – R·Blade
Háromszög, háromszög, kör – R·Cannon
Kör – F·GSHOT vagy F·MSHOT

A körrel végrehajtható technikai támadásokat csak abban az esetben lehet elsütni, ha adottak a mellette látható „követelmények", melyeket a program a következőképpen ért: Lőszer/szükséges éter pont (továbbiakban EP)/szükséges AP. Ha valamelyik elvárásnak nem teszünk eleget, ez a támadás nem vethető be.

Almenük (SUB-MENUS)

Normális, vagy technikai támadás mellett bármelyik körben elérhetjük a



menüt is, ha az X gombot nyomjuk le. Az almenük jelentése:

ETHER – Éteri támadás (nem éter jellegű támadás!). A gyakorlatban ez a játék varázslat-rendszere; itt az éter tölti be ezt a szerepet. Az éteri támadás végrehajtásához EP szükségeltetik, na meg 4 AP körönként.

ITEM – Tárgyak használata a tárgylistából, 3 AP ellenében. A W-vel jelölt tárgyakat használhatjuk W-ITEMként, abban az esetben, ha minimum 2 példányunk van belőle – a W-ITEMek ugyanis kizárólag párosával használhatók. A W-ITEMek jelentőségéről majd később értekezünk. Ezek használata mellesleg 6 AP-t emészt fel.

MOVE – Pozícióváltás (mozgás) csata közben. Első sorból hátsóba, hátsóból előre – később minden esetben szólunk majd, ha akad jelentősége. Ára 2 AP.

A.G.W.S. – Avagy Anti-Gnosis Weapon System; a játék mechjei. A Xenogears gépszörnyeivel ellentétben ezek nem használnak üzemanyagot, így GP-t (Gas Point... de jó is volt a Xenogears...) sem. 4 AP feláldozása árán páncélba bújhatunk, avagy kibújhatunk belőle. Nem csupán hasznos, elementáris. Ilyenkor az almenü is megváltozik majd – éteri támadás helyett megjelenik a W-ACT menüpont, amit akkor használhatunk, ha a mech mindkét kacsójába azonos fegyvert pakoltunk. 6 AP a W-ACT vám.

GUARD – Védekezés 2 AP-ért. Tompítja a bennünket érő támadás erejét, remekül használható arra, hogy AP-t gyűjtsünk egy technikai támadáshoz.

Az almenük bemutatásának keretein belül mutatkozik be az ún. Boost Gauge rendszer is, melynek lényege, hogy az ellenfél ne jusson támadási lehetőséghez. A képernyő bal felső sarkában láthatók karaktereink lapjai, a fennmaradó AP, EP mennyiséggel, illetve egy BG mutatóval – ez lenne a Boost Gauge. A Boost Gauge folyamatosan telítődik, ha sikeres támadást vittünk be az ellenfeleknek – ha elért egy bizonyos számot (akár 1-et), alkalmazni tudjuk majd. Ilyenkor az R1 vagy R2 segítségével tudjuk megtekinteni a Boostolható harcosainkat, Boostolásra kiválasztani pedig a bal oldalon álló karakterünket a négyzettel, a középen posztolót a háromszöggel, a jobb oldalon kolbászolót pedig a körrel tudjuk. A „beboostolt" karakter kiválasztása után azonnal sorra kerül, nem kell kivárnunk az ellenfél körét. Ez fontos, vitális a túléléshez. A Boost nem kerül akciópontba.

A képernyő jobb alsó sarkában látható az ún. Event Slot. Az Event Slot állapota minden kör után változik, a következő sorrendben:

Üres Slot – Critical Hit Rate Up – Boost Gauge Rate Up – Special Points Up. Az Üres Slot (az Event Slot ablak üres) alapjában véve nem jelent semmit. A Critical Hit Rate Up (az Event Slot ablakban robbanás, alatta UP felirat) feljövetelekor nő a kritikus csapások esélye. A Boost Gauge Rate Up (az Event Slot ablakban gyűrű, alatta UP felirat) hatása: gyorsabban nő a Boost Gauge. Végül a Special Points Up (Event Slot ablakban arany korong, alatta + jel) eredményeképpen több speciális pontot kapunk.

A speciális pontokat a csata végén osztja ki a program (már ha túléltük azt, ugye), alapvetően három típusra oszthatók:

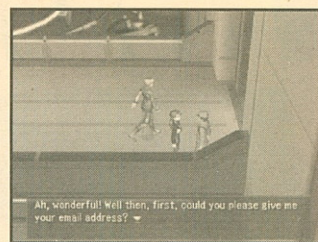
E pontok – Ezeket új éteri támadások kifejlesztésére, vagy a már meglévő éteri támadásaink másik karakterre való átruházásába ölhetjük.

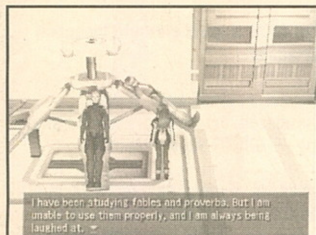
S pontok – Skill pontok, ezekkel a kiegészítő tárgyakból vonhatjuk ki a tudást.

T pontok – technikai pontok, a karakterek alapparamétereit befolyásolják.

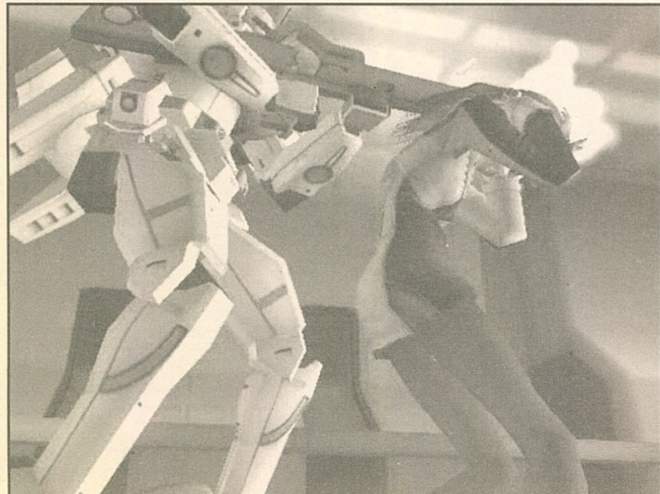
Nos, a harcrendszer ismertetésén túl is vagyunk; induljunk talán harcba. Válasszuk KOS-MOS menüjéből a negyedik, éles bevetés opciót, és hajrá. Előbb két katonát és egy zsenge kis robotot kell leütnünk, majd kezdetét veszi a valódi VR-kaland. A cél a szemközti épületben lévő vörös Vector doboz megszerzése, de érdemes felszednünk a két szélső épületben megbúvó extrákat (általában gyógyszercsomagok). Az épületben fel az emeletre, az emeleten balra. Az ajtón benyitva egy nagyobb termetű barkácsrobot fogad, akit A.G.W.S. hacukában fogunk megpaskolni (280 HP-je van). A harcok itt nem jelentenek problémát, függetlenül attól, hogy mindkét karakterünk 01-es szintű. Ha mégis probléma adódik, obszcén mennyiségű gyógyszer hever a pályán, tessék csak szétlövöldözni a szétlövöldözhető ládákat (négyzet gomb). A mech móresre tanítása után munkatársunk, Allen (Ridgeley – hajt ránk, és gyakorlatilag esélyes a srác; Shionnak elméletileg pont egy ilyen balek kell) bekeményít: a katonákból és mechekből összeálló ellenfélcsokrot a virtuális világ lecseréli Gnosis ellenfelekre.











A Gnosis ellenfelekről kezdetben annyit érdemes tudni, hogy legtöbbjük mellett kényelmesen el lehet sétafikálni az R2 lenyomva tartásával – ők ugyanis elsősorban a rohangáló vesztesekre érzékenyek. Menjünk ki jobbra és vegyük fel a kulcsot. Meneteljünk vissza oda, ahol beléptünk az épületbe (ne menjünk ki), és használjuk a kulcsot a bejárattal farkasszemet néző kapun. Bent az utolsó csata vár, ami még mindig nem lehet gond – a Gnosis főnök legjobb formájában is csak 30 körül sebez, mi pedig 2-3 kör alatt rongyosra rugdaljuk majd az ülepét a technikai támadásainkkal (420 HP-val lép szorítóba). Siker, örvendezés.

WOGLINDE

Valkűrök pedikűrje

A bárka közben kilépett a normál térbe, bele egy aszteroidamező kellős közepébe. Moriyama kapitány Shionért és a teszteredményekért kiált – búcsúzzunk is el a kollégáktól, és induljunk neki a roppant méretű naszád felderítésének. A jobb oldali (egyedüli) kijáraton való kijárat előtt azonban még fussunk fel a képernyő felső szegmensében pihengető kolleginához, aki megemlíti, hogy a szerencsésen otthagyott vörös Vektor dobozban bizony ajándékot rejtettek (ha később visszatérünk az Encephalonba, a vörös doboz a Battle Passportot rejti majd – ez a belépőjegy feltétlenül beszerzendő, hiszen ennek segítségével tudjuk a Xenosaga A.G.W.S. Battle Game mini-játékát játszani).

A hajónak nekirugaszkodva Shion megáll majd megcsodálni a hangárba vonszolt Zohárt. Vizionál egy kicsit, majd tovább indul (útközben elbeszélgethet a helyszínen dekkoló, narancsszínű munkaruhában ácsorgó technikussal, s megadhatja neki az e-mail címét, hogy a későbbiekben a srác spam-hegyekkel árassza el a postafiókunk, de ő lesz az a személy is, aki az e-mail „befektetési mini-játékba" vonja majd be becses személyünk), hogy újabb videót nézhessen meg, amiben Allen egy laborban felejtett lemezzel rohan utána. A beszélgetés végére (Allen lehetősége egy randira füstbe megy, mint Petőfi terve) Shion sikeresen beválllal egy kis mellékmelót is, amihez meg kell majd állnunk a szobánkban némi fontos irodalomért. Tegyünk így (ha nagyon nem találnánk a helyszínt, a hajó cirka két képernyőnként térképpel kiszerelt – tájoljuk be magunk). A szobánkban kapjuk fel a dokumentumot, mentsünk (nagy sárga pörgő izé), s ha akarunk, le is dőlhetünk (a pihizés végére AP és EP értékünk maximálisra szökik).

Mielőtt elhagynánk a kabint, befut némi elektronikus posta: barátnőnk, Miyuki Itsumi (rossz nyelvek szerint a cinikus Togashi dönti ágynak) osztja meg velünk gondolatait, és az információt, hogy postára adta kézifegyverünket (M.W.S. – Multiple Weapons System, ennek a virtuális kópiájával futkároztunk az Encephalonban). Kilépve menjünk vissza az elágazásig, majd balra. A következő teremben Caspase hadnagy fogad; feladatunk a realianok kivizsgálása lesz. A realianok mesterséges emberek, leginkább a Szárnyas Fejvadász replikánsaihoz hasonlíthatók; a Woglindén elsősorban harci változatuk lelhető fel. A feladat összetett – oda kell ballagnunk mind a hat jelenlévő sorozatgyártott „emberhez", majd elbeszélgetnünk velük. A csevely befejeztével Caspase be tudja lőni a harci modellek új csata-algoritmusait, mi pedig újabb videóhullámot lovagolhatunk meg: előbb Shion motyog arról, hogy a KOS-MOS projekt befejeztével szeretné magát áthelyeztetni a Harmadik Divízióhoz (ez foglalkozik többek között a realian pszichológiával), majd betoppan egy új arc, Virgil hadnagy. Barátunk pofalemeze egy cseppet sebhelyes, ami annak köszönhető, hogy DME-függő. A DME-függőség kialakulásának oka pedig prózai: kannibalizmus. (Már ha a realian szövetek zabálása kannibalizmusnak számít, persze.) Virgil szónokol egy rövidet, majd eloldalog. Közben ismét ránk csipognak a hídról – távozzunk arra, amerre realianevő barátunk (egyébként nem tudni, kóser kaja-e; Mózes ebben a témában nem kapott kőtáblát). A hangár összekötő-hídján átkelve belebotlunk Holgar bácsiba, aki saját elmondása szerint imád fúrni – hívjuk nyugodtan Fúró Úrnak. Ha elfogadjuk a kihívását, be is avat a fúrás rejtelmeibe: a fúrót a négyzet lenyomása mellett tudjuk előbb vertikálisan, majd horizontálisan mozgatni; végül a gomb felengedése után a fúrófej munkához lát (ha kényelmetlen az aktuális nézet, a kameraállások között az R2 segítségével tudunk váltogatni). Fúrjuk szanaszéjjel az úton heverő összes tereptárgyat, mire Fúró úr (aki saját bevallása szerint jobban érti a fúrás csínját és bínját, mint Susumu Hori, aki ugye a Namco Mr. Driller c. eposzának aranyos főhőse) egy Drill Passporttal jutalmaz meg minket – ezzel tudjuk később elérni a fúrós mini-játékot.

A móka után lépünk párat, és Connection Gear-ünkre (ez a játék PDA-ja, a Gear itt már nem a mechek neve, ahogy a Xenogearsben volt) újabb e-mail fut be: megérkezett a korábban (játékon kívül) igényelt adatbázis plugin-ünk. Ezt bármikor fellapozhatjuk: érdekes és értékes háttér-információkkal lát el a játék világáról és az azt benépesítő aktív, illetve passzív szereplőkről. A gnosisról szerzett információk a Gnosis címszó alatt, minden egyéb a Keywords címszó alatt figyel. (Egyébként elég érdekes Prokurátorunk – a Gear történéseinek menedzsere; egy segédprogram, ami gyárilag ANGE modell lenne, de Shion lecserélte az idétlen Bunnie-ra – hirtelen támadt kíváncsisága, miért is neveztük Gnosisnak az egyik címszót... Paranoia ide vagy oda, de igencsak meglepne minket, ha valamelyik segédszoftverünk hirtelen érdeklődni kezdene, miért neveztünk el úgy valamit, ahogy elneveztük). Lépjünk be a kapun, majd haladjunk el a bal oldali falon nyíló két ajtó mellett, és feltétlenül kanyarodjunk balra a kis pihenősarokba. Ha így teszünk, befut majd egy TITKOS mail Miyukitól, amire illik rögtön válaszolni is (kör gomb a megnyitott üzeneten) – naná, hogy benne vagyunk rendszerprogramozó barátnőnk és Boris (hé, mi van Togashival?!) szigorúan bizalmas, „titkos fegyverfejlesztés KOS-MOSnak" összeesküvésében! Ballagjunk tovább.

A következő helységbe lépve Swaine őrmester (szegény...) int le minket, akinek a

mondanivalójára természetesen kíváncsiak vagyunk. Swaine előadja kis elméletét, mely szerint a világunkat építő nanogépmag hibás volt, ezért titkos ajtókkal szórta tele az univerzum létesítményeit. Ezek kutatásának szentelte minden szabadidejét. Egy ilyen ajtó rögtön mellette található, ez lenne a Hetes Szegmens. Hasonló ajtókat persze mi is láttunk – ki is fogjuk szépen nyitni mindet. Miután átvettük tőle a szegmenseket tárgyaló szakdolgozatot, menjünk ki jobbra. Vonózzunk fel a hídra (felvonón azt szokás, nem?).

A hídon beszéljünk Moriyama kapitánnyal egy újabb videóért. Andrew Cherenkov parancsnok gyors távozása után elmélázhatunk egy kicsit a hajón uralkodó regulációk rugalmasságán, vagy a kapitány laza erkölcsein (először is: milyen kapitány az, akinek a leghalványabb fogalma sincs arról, mivel foglalkozik az első tisztje; sőt azzal zárja le annak elrohanását a hídról, hogy „na, tökmindegy...”?! Másodszor: hogy érti azt, hogy nyugodtan piszmogjunk a KOS-MOS projekten, hisz „úgyis a kormány pénzeli, nem?” Ennyi felelősség szorult a Föderáció kísérleti hajójának kapitányába? Hová tűnt a Jean-Luc Picard-féle Enterprise-mentalitás nemes példája?!) – de a legjobb lesz, ha megfogadjuk a tanácsát, és a nap fennmaradó részét semmittevéssel töltjük.

TölteNÉNK. A hidat elhagyva ugyanis máris értesít az interkom: csomagot hozott a postás, átvehetjük az A.G.W.S. hangárban. A liftből kilépve induljunk jobbra – időközben valószínűleg befut majd egy Springle megfigyelő-plugin is Miyukitól, levél-mellékletként. Ballagjunk el a „Seraphim Sisters” hologramon csámcsogó tengerészgyalogosok mellett (A japáni eredetiben: „Spice Sisters”. Vajon miért változtatták meg?). A folyosó balra, majd jobbra kanyarodik, végül egy nagyobb teremben kötünk ki, aminek bal felső sarkából nyílik az említett hangár feketére festett fémkapuja. A termen átballagva leszólít két katona, akikkel fogócskázhatunk egyet – menjünk bele, de már a párbeszéd alatt tartsuk az analóg kart felfelé nyomva, a párbeszédpanel eltűntével pedig azonnal eredjünk futásnak. Kerüljük meg a terem közepén látható blokkot, majd rohanjunk vissza a rózsaszín-babakék hologram alatt a ládáig. Ha nem kaptak el, győztünk, és miénk lesz a láda tartalma; ha elkaptak, újra próbálkozhatunk, amennyiben beszédbe elegyedünk a bal oldali katonával.

A hangárba lépve a bal oldali fülkében tudjuk átvenni Miyuki csomagját – megkapjuk az M.W.S.-t. A hangár jobb felső részében a technikushoz fordulva használni tudjuk az A.G.W.S. szimulátort – tegyünk így, hisz itt igazán könnyű Shiont 4. szintre léptetni (vagy akárhányadikra – ez az egész játék legjobb pontja a tapasztalat felhalmozására... kár, hogy egyedül Shionnal elérhető, és kizárólag MOST). Az ellenséges mechet három körben lazán lekalapáljuk, míg az maximum 10 pontot bír felmutatni össz-sebzésként a csata során. Hagyjuk el a hangárt, és térjünk vissza a kabinunkba.

Videók: előbb Cherenkov rosszban sántikálását és beszélgetését szemlélhetjük meg valakivel, akit fehérgárdista mellékszereplőnk (olyan arca van) Margulis parancsnoknak nevez, majd Shion csacsogását nézhetjük végig: éppen igen tapintatosan lerázza egyetlen bátyját, akivel két éve nem látták egymást, s aki szüleik halálának megemlékezésére invitálja hősnőnket. Isten óvjon mindenkit a buta, karrierista nőktől!

Szundira hajtva buksi fejünk újabb videó érkezik – álmunkban ismét feltűnik a korábbi vízióinkból már megismert kislány.

Nem álom azonban az, hogy a flotta kilépett az aszteroidamezőből, és azonnal riadókészültség hozza a frászt az egész legénységre: KOS-MOS automatikus ébresztése megkezdődött. A korábbi bejátszásokban emlegetett „két évvel ezelőtt történt baleset” miatt ez valószínűleg nem lesz kellemes esemény. A pánikhangulatot csuklóból növeli a semmiből előbukkanó szolid Gnosis flotta.

Monumentális úrcsata veszi kezdetét, erős Gundam-utánérzéssel. A gnosis megrohamozza a hajót, mi pedig a móka kedvéért mentünk egyet a kabinunkban (Al Lowe, a Leisure Suit Larry sorozat atyja szerint a játékok alapköve: „Save early, save often”, ami magyarul megközelítőleg annyit tesz: „Ki korán ment, aranyat ment”).

Az első gnosist látszólag nem tudjuk kikerülni (nemcsak látszólag, sehogy sem) – nem baj, Shion ügyesen visszavonul a harcból. A gnosis barátságosan hátba vereget, majd elhagyjuk a helységet. Azonnal rohanjunk jobbra, a kapun túlfutva pedig csapjunk rá a Nagy Piros Gombra. A partíció lezárul, egyelőre megmenekültünk. A következő gnosist a „Seraphim Sisters” hologrammal fogjuk átverni, amit ugyancsak egy gomb aktivál – a folyosón ténfergő utolsó böszmét pedig úgy, hogy visszarohanunk az S-kanyar előtti megfigyelő helységbe. Ez egy fontos helység, nevezzük el magunkban mondjuk „A” szobának – később ugyanis még visszatérünk ide.

Allenék közben kétségbeesetten próbálnak elérni bennünket, de hiába – zseniális módon a hajón üzemelő központi kommunikációs csatorna éppen a legfontosabb személyzetnek nem áll rendelkezésére (azaz egy KOS-MOS balhé esetén éppen KOS-MOS tervezői nem tudják elérni egymást). Az android közben felébred, és mindenki nagy rettegésére, Shion keresésére indul.

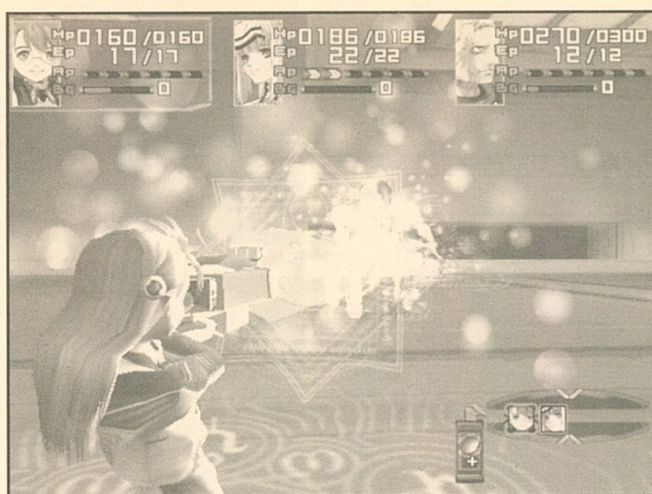
Visszakapjuk az irányítást. Balra be, létrán fel. Csapjunk rá a Nagy Zöld Gombra. A zsilipkapu kinyílik, a gonosz gnosist pedig kiszippantja a semmi. Vissza, le a létrán. A terem központi blokkja alatt balra piheg az egyik katona, akivel fogócskáztunk – most elárulja, hogy az A.G.W.S. hangárban van egy „Connection Gear vaporizer plugin”, amire szükségünk lesz a továbbjutáshoz, mivel az utat roncsok torlaszolják el. Fussunk be a hangárba, és a jobb oldali fülkében beszélgessünk el a kufár-technikussal. Nekünk ajándékozza a plugin-t, illetőleg vásárolhatunk nála, ha kedvünk tartja (nem szükséges, spóroljunk a lével). A hangár hátsó részében heverő két ládán rögtön be is tesztelhetjük a vaporizert: akárcsak anno a szimuláció során, most is a négyzettel tudunk tereptárgyakat rombolni. Jutalmunk egy Escape Pack és kettő darab Frame Repair A lesz. Az Escape Pack Shion „Goodbye” varázslata mellett az egyedüli mód arra, hogy egy csatából elmenekülhessünk.

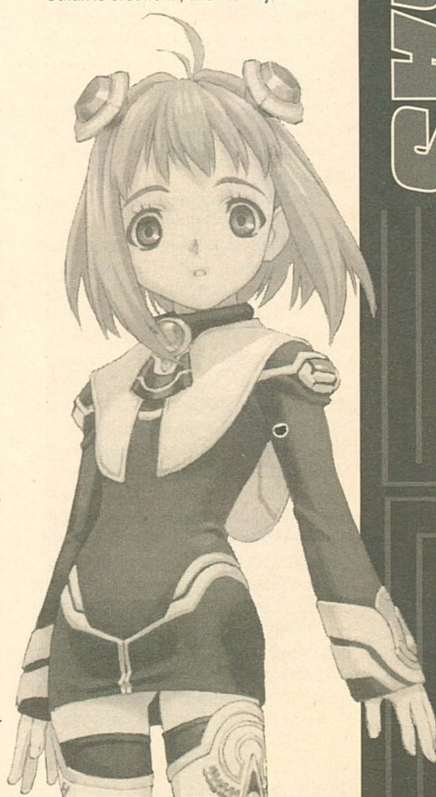
A hangárból kilépve fosszuk ki a kis ládikót, amit két kukac-gnosis őriz. Közben felrobban egy nagyobb láda is (alatta 200 pénz), csak hogy ijesztgessen. Vissza a fogócskás katonához, aki sajnos már nem érte meg, hogy velünk együtt meneküljön tovább. Robbantsuk szét a roncsokat, majd lépkedjünk lefelé. Két nagyobb gnosis bújik ki a falból, akikkel a katonákkal is eljátszott kis futóversenyt fogjuk előadni (az ő esetükben azonban csak a párbeszédpanel eltűnése UTÁN kezdjük el a futást, különben túl nagy lesz az előnyünk, a szemetek pedig bekerítenek). A következő teremben Swaine őrmester haldoklik, szerencsére annyi ereje még van, hogy a kezünkbe nyomja a Hetes Szegmens Dekóderét. Azonnal hatoljunk be a szegmensbe, ahol kapjuk fel az alkatrészt (Robot Part Right Arm).

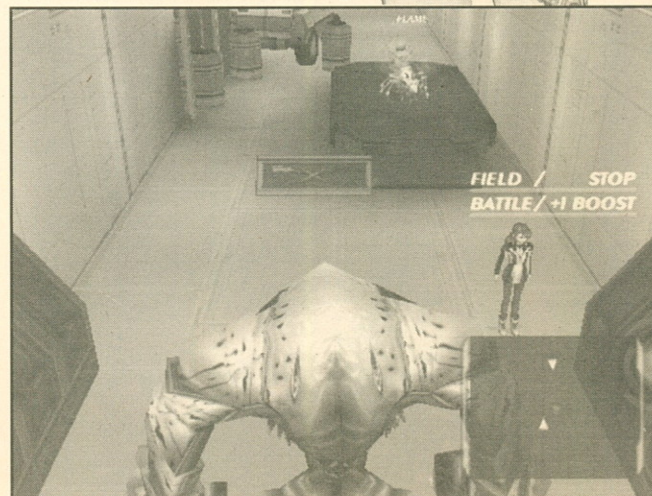
A Swaine tetemét tartalmazó termet kizárólag dél felé tudjuk elhagyni (nem időrendileg; égtájat illetően). Mi jön ezután? Videó! Virgilék felveszik a harcot a minden lehetséges irányból támadó gnosis-hordák ellen. Mi eközben hullát fogunk rabolni. A közvetlenül mellettünk heverő megboldogult övéről kapcsoljuk le a kulcsot, és nyissuk ki a kabinját. A bent található ládikó egy SMP53AG-t rejt. Ha kedvünk tartja, a következő kabinban menthetünk („Ki korán ment...”).

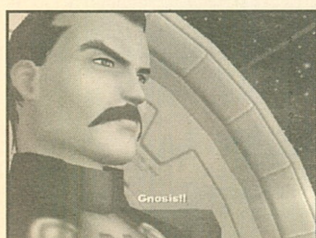
A következő átvezető jelenetsor bemutatja a híd megsemmisülését (Moriyama „kapitány” is kapcsol végre: „Hol van az első tiszt?!”), majd Cherenkovot láthatjuk, amint éppen a Zohárt készül hipertérbe katapultálni. Eközben az első és egyetlen front ellenállóereje szerény két főre csökken: Shion és Virgil élik túl a konfrontációt. Virgil a realianek önmegsemmisítésének bepöccölésével megkísérli megállítani a rohamot, ám az nem sikerül (itt van ez első remek kis moralizáló rész, sőt kannibálunk fon egy fonákot is a sztorira: az efféle vészhelyzetekre tartogatott kód a Caspase hadnagynak nyújtott segítség idején még „titok – reveláció” kontextusban hangzott el – itt azonban hirtelen már a nevezetes 4763-as Miltiai Karta is pontosan definiálva tartalmazza azt... fura). A pöcéből KOS-MOS húzza ki a duót, aki némi akrobatamutatvány után közli az egybegyűltekkel (Allen is itt), hogy meg kéne célozni a Zohárt rejtő hangárt, mert 99.9988%-os esélyt lát arra, hogy a gnosis azért van itt, mert azt szeretné megkaparintani (nem a hangárt, a Zohárt).

Útnak is erednénk, azonban újabb





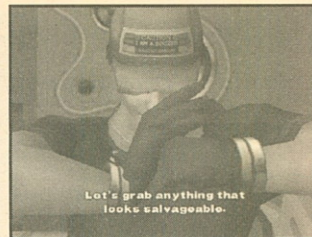


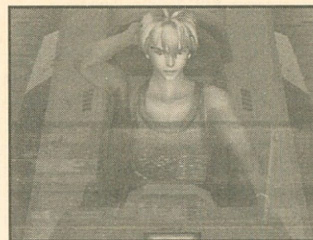












belépő zavarja meg a kivonulást: egy Mechgnosis (ismertebb nevén Cyclops, 560 HP). Csapjuk szájon cudarul – Shion és KOS-MOS Guarddal indítson, Virgil normál támadással szapuljon (nem érdemes Guardolni, mert nincs technikai támadása – csak a normál támadását sütné el, kétszer). KOS-MOS leghatékonyabban az F·GSHOT segítségével csapolja majd a HP-t. Ha Shion életereje csökken, gyógyítsuk saját éteri gyógyításával. Győzelmünk után Allen átadja végre az A.G.W.S.-ünk.
A folyosó végén a kis szobában pöcköljük meg a kapcsolót, ami az északi folyosót lezáró kapusort nyitja (Kozi remek meglátása: „Minek zárják le a folyosókat, ha a gnosis úgyis át tud mászkálni a falakon?!"). Elindulhatnánk ugyan délnek, a Zohár hangárja felé – egyelőre azonban ne siessünk.

Ugorjunk be Shion szobájába, pihenjünk az egész csapattal (Khm. Négyen egy ágyban? Két fiú, két lány? Roppant érdekfeszítő „pihenés" lehet...), és mentsük el az állást. Itt az ideje, hogy módszeresen kifosszuk a vesztébe robbanó Woglindét.

Induljunk tehát északnak, küzdjünk szobáról szobára, közben szorgosan szétlőve minden tereptárgyat (amit nem amortizált le a gnosis, leépíti majd kis kommandónk). Csaták közben inkább Shion Medica varázslatával gyógyítsunk, semmint tárgyakkal. Egyetlen fontos akvizíciónk lesz: „A" szobában. Ott végre kilőhetjük a hátsó falként figuráló üveget, és megszerezhetjük a Tizennyolcas Szegmens Dekóderét. Maga a szegmens a Shion kabinja melletti szoba: gyalogoljunk vissza és szerezzük meg a tartalmát (Coat Lightning). Ha már minden karakterünk legalább 6. szintű, elindulhatunk délnek, a Zohárhoz (ütközben esetleg lehet még egyet hunyni Miss Vector kajütjében).

Átvezető animáció érkezik, melyben KOS-MOS, hogy Shiont mentse, jól keresztüllövi Virgilt. Shion szokása szerint feleslegesen nyafog egy sort, aztán jön a Woglinde utolsó összecsapása. Ellenfelünk a Minotaurusz nevű lény lesz (920 HP – nincsenek szarvai, és labirintust sem találtunk... de az ellenfél BIVALYerős), kettő darab repkedő, ún. Sky Fish-sel (á 240 HP) kiegészülve.

Elég az egyik szárnyas jószágot leszedni, majd Shionnal gyógyítsunk, KOS-MOS normális támadásait pedig a főgonoszra fókuszáljuk. Könnyű győzelem – ha kellően feltornáztuk a szintjeinket.

Summa summarum: a gnosis elrabolja a Zohárt, hőseink pedig egy mentőkabinban hagyják el a pillanatokon belül darabjaira szakadó csatahajót. Egy laza, 23 perces videó jön, amiben:

-kiderül, hogy ez nem az igazi Zohár volt, csupán egy emulátor (hasonmás – mellesleg ki lehetett szúrni a kvadrát betű miatt... aminek számértéke is van, esetünkben az alef karaktere: 1.)

-hogy KOS-MOS a Föderáció főhadiszállásáról bónusz megbízásokat fogad; így például azt, hogy küldjön jeladót az elrabolt emulátor után a gnosis átviteli koordinátáit letapogatandó (meg is teszi ezt a Dragon Skull nevű fegyverével), illetve azt, hogy késlekedés nélkül induljon Második Miltia felé (Az autonóm Miltiai Köztársaság jelenlegi központi bolygója – a régi Miltia a 14 évvel ezelőtti katasztrófa óta „nem igazán férhető hozzá").

-Bemutatkozik az Elsa von Lohengrin (általános, rövid nevén: Elsa), egy Lohengrin osztályú kis teherhajó, illetőleg annak legénysége. Matthews kapitány („Figyelmeztetés: piás arc vagyok. Banzáj! Banzáj!" feliratú baseball-sapkában, kimondhatatlan adósságokkal a nyakán, elsősorban Gaignun Kukai felé; Tony, a jóképű pilóta, Hammer, a navigátor-hacker és chaos (kicsivel, mint nemecsek), aki puszta kézzel elbánik a gnosisszal). Az Elsa egyébiránt a Millennium Falconhoz hasonló csempészhajó, számos rejtett rekesszel és titkos fülkével – valamint Tony szerint ez a galaxis leggyorsabb hajója.

-KOS-MOS gyors úton meggyőzi az Elsa legénységét, hogy fel kell venniük és el kell vinniük őt a főváros-bolygóra (szép).

-Megmentik Shiont, Allent és Cherenkovot.

-Cherenkov kifejti abbéli óhaját, hogy ő lelépne Seniren (az feltehetően egy planéta).

-A társaság végre elindul Második Miltia felé.

+ Misztikus ajándék-bejátszás a rejtélyes Wilhelm Mesterről, aki éppen értesül Palpatine egyik testőrétől, hogy KOS-MOSék (meg)mentették az irhájukat.

PLEROMA

Minden út Pleromaba vezet

A változatosság kedvéért egy 12 perces videóval kezdünk, amiben:

-szemtanúi leszünk Margulis egyik aktuális holokausztjának, és bemutatkozik a csaja, Pellegri; valamint Margulis tudomására jut, hogy az emulátor a gnosis kezébe került

-a Föderáció fővárosában, Ötödik Jeruzsálemben a S.O.C.E. (röviden: túszmentő albizottság) emberei megbíznak egy Ziggurat 8 nevű cyborgot a gnosis elleni harcra tervezett 100-as Sorozatú Megfigyelő Egység prototípus, egy realian kislány megszöktetésével a U-TIC Szervezet (egy, a Föderációnál mellesleg katonailag erősebb formáció) egyik elsődleges bázisáról, Pleromaról.

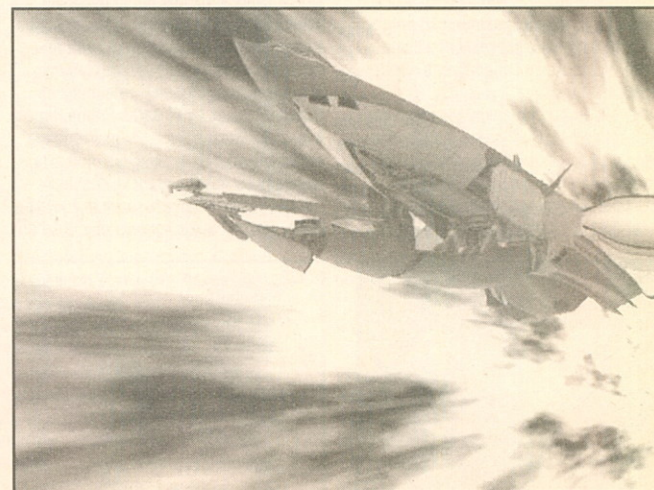
A „pálya" Ziggurat 8 helyszínre érkezésével veszi kezdetét. Mivel a U-TIC bázis viszonylag egyszerű szerkezetű, küldetésünk meglehetősen lineáris lesz. A hangárból suhanjunk be az épületbe, ahol Ziggurat a japáni játékforgatókönyvek rendje és módja, valamint szabályai szerint elveszíti termoptikus álcáját. Az első szobából menjünk át a másodikba, ahol az átjáró melletti két falburkolatot ripityára lőve egy titkos átjáróra lelünk. Ez vezet az első szobában látható erkélyre, ahol felkaphatjuk a ládából a Kígyó Vadászt (a mérgezés leküzdését vonhatjuk ki belőle sok-sok skill pontot feláldozva), illetve bonthatjuk egy kicsit a falat, hogy ráleljünk a Négyes Szegmensre.

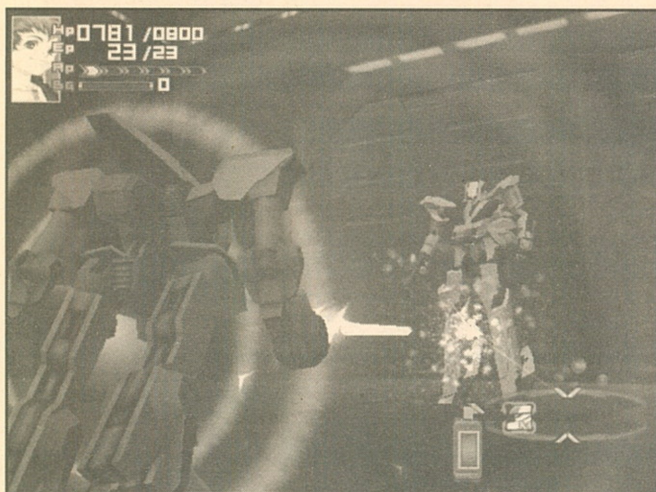
Vissza a második szobába, majd tovább. A következő helységben tereljük el az A.G.W.S. figyelmét a robotkar távirányított elmozdításával, majd a létrán lemászva hatoljunk be a börtönblokkba. A két őrt gyorsan lekalapálva kiderül: a cella ajtajához nem ártana kulcs sem. A kulcs néhány szobával odébb pihen, és egy érdekes tákolmány őrzi (Gardis M1, 450 HP + 2x Gardis F10, darabja 60 HP). A legegyszerűbb, ha először a lehetséges két alkalommal meghintjük a BMP55SX-szel, majd Guard + lövés kombinációval támadjuk. A két oldalra kirakott gyilkos szondáival nem érdemes külön foglalkozni – ha mindkettőt levertük, Chrono Triggeres mintára újra termelődnek.

A cella kulcsát a mögötte lévő láda rejti – kapjuk csak szépen fel, és siessünk vissza a 100-as Sorozathoz, aki rögtön megkér: hívjuk csak MOMOnak. Közben kitört az általános riadó – az út, amerre bejöttünk, többé nem járható. Itt elhangzik egy érdekes mondat: a realiant a kiadott parancs szerint nem bánthatja senki. Ettől függetlenül MOMOt jól megveri bárki, akivel összeakasztjuk a bajszot – mondjuk szép is lett volna, ha sérthetetlenséget garantálna a program...

Meneküljünk vissza a megfigyelő-helységbe (ahol a cellakulcsot leltük), majd miután az őrök és a nosztalgikus videók elvonultak, nyomjuk meg a gombot. Libacomb helyett az alsó ajtó nyílik ki – erre vonuljunk tehát tovább. A csatornák következnek, ahol szedjük a lábunk, mert a nyomunkban végtelen számú gyilkos szonda zümmög; s ha sokat szórakozunk, tátott szánkba sült galamb helyett ők repülnek majd. A katedrális résznél azonban érdemes megállni – a lerombolt szószékek és a ládikа nemes ajándékokat rejtenek. A csatornát elhagyva egy kedves részhez érünk: az utat három A.G.W.S. torlaszolja. MOMO ugyan megpróbálkozik némi Hilbert-effektus elsütésével, de ennek nem sok haszna lesz – mindenképpen meg kell küzdenünk velük.

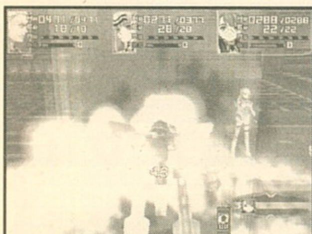






Az eljárás egyszerű: MOMO Pán Péter módjára a két Mercurio (640 HP) szemébe némi Sheep Beamet hint (szundítsatok, srácok!), Ziggy pedig a vörös Zolfora (820 HP) koncentrál. Zolfo nem tűri, hogy emberei csata közben szundikáljanak, ezért az éppen lóbőrt húzó katonáját egy gyors fejlövéssel téríti észre (általában 120-180 HP ellenében). Ez így nem lesz hosszú csata. Ha Ziggy bajba kerülne, hátulról MOMO szórja meg egy kis Life Shot varázslattal.

Gyors és mindent elsöprő győzelmünk után a vezérlőteremben mentsük el a játékot. Egyelőre ne induljunk a kijárat felé – menjünk inkább vissza ahhoz a mechanoidhoz, akit annak idején a robotkar elmozdításával vertünk át. Küzdjünk meg vele a három marconánál alkalmazott taktikát bevetve (altatás, verés), jutalmunk a Négyes Szegmens Dekódere lesz. A hangár felé indulva a második teremben lőjük szét a középen fellelhető szobrot (a járőröző katonák biztosan elcsípnek, dobjunk be egy Escape Pack-et), ami alatt egy ládikó van rejtve, abban pedig a Tizenegyes Szegmens Dekódere. Rohanjunk az egykoron Snake Huntert rejtő láda mögötti Négyes Szegmenshez, és dekódoljuk a bejáratát. Bent kapjuk fel a Thief Ringet. Ki, majd a katonák mellett elosonva visszaérünk a hangárba, ahol Margulis fogad, a maga kis 820 HP, Hell's Crest és Spirit Rain készletével. Gyakorlatilag legyakható, de a történet akkor is pozitív irányba görög tovább, ha elvesztjük a csatát. Maximalistáknak sok sikert, a gyarló többiek ne pazarolják az EP és gyógycsomagokat (akit mégsem hagyna nyugodni a kisördög: igen, szédületes mennyiségű ajándékpont lesz a jutalom. A trükk egyszerű: mozgassuk MOMOt Ziggy mögé, és állandóan gyógyítsunk. Használjuk Ziggy Cyber Kick technikai támadását. Figyeljünk Margulis varázslataira. Guard, Guard, Guard.)





Az átvezető videóban Ziggy és MOMO egy kis hajón menekülnek, nyomukban U-TIC robothajók. Margulis morcosan fogad egy szőke bácsit és egy MOMOhoz hasonló kislányt.

ELSA
Auto-Tech szalza

Mi azonban éppen az Elsán tömjük és törjük a fejünket. Előbbit a Shion kotyvasztotta curryvel; utóbbit azon, vajon ki hiányzik a társaságból. Erre a mosogatás alkalmával rá is ébredünk: természetesen Cherenkov parancsnok a sunyó. Shion megmelegít egy kis curryt – a feladatunk ennek elszállítása lesz a parancsnoknak.

Ehhez azonban tudnunk kéne, hol is van Cherenkov. Lássunk hát neki az Elsa módszeres átfésülésének. A felső lakószinten nem találunk semmit (néhány mentési, rekreációs és pihenési ponton kívül), így liftezzünk le szépen az alsóra (Közben egy e-mail mellékleteként megérkezik az EVS Gear plugin is, aminek segítségével a már meglátogatott helyszíneket tudjuk újra vizitelni – pillanatnyilag értelemszerűen három ilyen helyszín van – most visszamehetünk az Encephalonba a vörös dobozban elrejtett Battle Passportért, ha a Woglinde VR-2000 szimulátorából ezt nem tettük volna meg). Átvezető videó jön: előbb chaos hajol KOS-MOS koporsója fölé (közben rejtélyes dolgokat mond), majd Cherenkov botladozik be. Gyors visszaemlékezés a két évvel ezelőtti KOS-MOS botrányra: kiderül, emberünk volt az a U-TIC terrorista, aki felébresztette a korai prototípust, elszabadítva ezzel a grandiózus mészárszéket). A parancsnok pisztolyt ránt, de nincs elég lelkiereje ahhoz, hogy lelője a szundikáló KOS-MOSt. Pancser.

Mi jövünk: a vaporizer pluginnal lőjünk szét mindent, amit szétlőhető, és gyűjtsünk be mindent, ami begyűjthető. A dokkhoz vezető híd előtti paneleket megsemmisítve megleljük a Nyolcas Szegmenset (a mentési pont feletti helység), a dokk paneljei mögött pedig a Tizennégyes Szegmenset. A dokkban Hammer magyarázkodik egy sort, mikor a mentőkapszulánk után érdeklődünk – a kapitány ugyanis nem tétlenkedett: máris pénzzé tette azt (Shion legyint: „Katonai tulajdon volt. Ügyis leírják..."). Menjünk vissza a mentési ponthoz, majd le. Ereszkedjünk alá az A.G.W.S. hangárba, majd a kereskedőrobot mellett elhaladva fel a következő ajtóhoz. Az ajtó mögött végre megleljük Cherenkovot, aki az arca mögé tolja a táplálékot, mi pedig megnézhetünk egy videót.

Ismét a S.O.C.E. brigádja veszi át a szót, akik a MOMO agyában elrejtett Y



adat mibenlétét feszegetik. Kiderül: ha MOMO elveszik, nincs veszve minden – Joachim Mizrahi (MOMO alkotója) mellett dolgozott egy 14 éves kissrác is, aki valószínűleg sokat tud az ominózus adatról. Arról is szó esik, mi valójában az Y adat: ez nyitja a 14 évvel ezelőtt hermetikusan lezárt Régi Miltia szektort, és ez vezet az EREDETI Zohár nyomára.

Shiont Matthews közben a hídra hívja; menjünk is oda. Állítólag nem záródik rendesen a dokk szekció, fordulhatunk vissza. A dokkban menjünk a képernyő legészakibb részébe, és nyomjuk meg a gombot. A hiba elhárult, jöhet egy újabb videó.

Az első részében Shion hisztizik majd az U.M.N. (Unus Mundus Network – Egy Világ Hálózat. A kifejezést természetesen Jungtól kölcsönözték a készítők) videócsatornáján keresztül a Vector Iparvállalat igazgatójának. A direktor ugyanis úgy döntött, átadja KOS-MOSt a Második Divíziónak. Shion természetesen erélyes, hisztis és arcátlan. Rekapituláció: Isten óvjon mindenkit a buta, karrierista nőktől!

A második részben az Elsa belép a hipertérbe, és sikeresen belecsöppen egy kisebb méretű nézeteltérés kellős közepébe. A középpontba természetesen Ziggy, MOMO és a duót üldöző U-TIC Auto-Tech robothajók csatája kerül, melyben hőseink is aktív részt vállalnak. A sokszereplős párbaj vége: Ziggyék hajóját bevontatja az Elsa – ám velük együtt landol az U-TIC robothajók vezére is, aki nyomban U-TIC robotokkal árasztja el a hajó alsó szintjét.

Shion azonnal iderohan, és összefut a párossal (akik tisztességgel bemutatkoznak, nem úgy, mint felfuvalkodott hősnőnk). A csapat összeáll – rajtunk a sor, hogy döntsünk: kikkel indulunk a robothajók vezérének megsemmisítésére. A Shion – KOS-MOS – Ziggy trió a nyerő kombináció: velük addig járjuk az Elsa alsó szintjét, míg minden karakterünk el nem éri a 10. szintet. Ezután általános gyógyítás vagy pihenés, majd mentés következzen.

Irány az A.G.W.S. hangár mögötti terem, ahová a robot befészkelte magát (míg nem pusztítjuk el, állítólag a U-TIC újabb és újabb erősítést küld majd).

A csata nem lesz egyszerű, de túlságosan bonyolult sem. A DOMO Carrier (HP: 1800) az első körben elemezni fogja a helyzetet, és az éppen aktuális event slotra pedánsan rámenti majd a Tremor P nevezetű támadását (ha a Boost Gauge Rate Up slotra ment, inkább töltsük újra az állást – túlságosan gyorsan fog körhöz jutni, ergo túlságosan sokszor veti majd be azt a szemét Tremort). Az elsődleges célunk az lesz, hogy SOHA ne jusson szóhoz abban körben, amiben az elmentett event slot kerülne sorra. Ehhez Boostoljunk a kellő idő(k)ben, mert ez a Carrier leverésének kulcsa. Fontos továbbá: aktiváljuk Ziggy My Guard varázslatát. Aztán üssük, rúgjuk, harapjuk, ahol érjük.

A DOMO Carrier legrandább szokása: életereje csökkenésével elkezd magán durva 600 HP-ket gyógyítani. Látszólag lehetetlen tehát leverni, mégis egyszerű a megoldás: halmozzunk fel 3-3 Boostot Ziggyvel és KOS-MOSszal, majd vessük be mindet egyszerre (tehát mikor Ziggy nyomja a Lightning Fistet, Boostot KOS-MOSnak; majd mikor KOS-MOS rugdossa a robotot, Boostot Ziggynek, aztán ismétlés). Shiont érdemes a hátsó sorba mozgatni, és onnan gyógyítani a többieket a jó öreg Medicaval. A.G.W.S. használatnak nem látjuk értelmét, hisz azok nem gyógyíthatók csata közben (ennek ellenére az internetes fórumokon sokan erre esküsznek ennél a csatánál... szívesen megtekintenénk azt élőben).

Győzelem után a már csaknem teljes csapat az étterem szekcióban ismerkedik tovább (Shion természetesen továbbra sem mutatkozik be, de élénken érdeklődik minden katonai titok után, és természetesnek tartja, hogy bármilyen információt szemrebbenés nélkül megosztanak vele). A csevegés vége az, hogy Matthews a nyakunkba varrja Ziggyéket – mutassuk meg nekik az Elsát. Tegyünk így: járjuk be szépen, módszeresen a hajót (de ezt megelőzően beszéljünk a bár mögött vigyorgó (?) robottal, aki megajándékoz minket egy Card Game Passporttal és a játékhoz szükséges Rajtcsomaggal). A felső szint látnivalói az Első Számú Kabin, a Második Számú Kabin (ahol Shion hirtelen álmos lesz, de ne hagyjuk linkeskedni, vezessük szépen végig a vendégeket), a Konyha (KOS-MOS mosogatógép-programja aranyos), illetve a Híd. Az alsó szinten feltétlen bemutatásra kerül majd KOS-MOS szobája, a Mentésre Szolgáló Szoba (ki is nevezzük Ziggy szobájának), és az Első Számú Hangár (ismertebb nevén az A.G.W.S. hangár), illetve a Második Számú Hangár (itt gyűrtük le a főgonoszt – most itt az ideje, hogy magunkhoz vegyük a helység aljában elfekvő ládika tartalmát, ami egy Coat Beam. A kedves vendégeknek ugyan már volt szerencséjük a Dokkhoz, de ide is vigyük el őket, már csak azért, hogy kényelmetlen helyzetbe hozzuk Shiont: a kapitány ugyanis időközben már el is adta Ziggyék kis U-TIC hajóját...

Ha mindent láttunk, térjünk meg Shion szobájába (a Második Számú Kabin), és dőljünk le bárányokat számlálni. Szédítően terjedelmes videóorkán érkezik – de ezekről a kalandokról majd legközelebb.



ÉTERI TÁMADÁSOK

A 'Név' értelemszerűen az Éteri Támadás nevét, az 'EP' az aktivizáláshoz szükséges Éteri Pontokat, a 'Fejlesztés' a továbbfejlesztéshez szükséges Éter pontokat, a 'WT' a várakozási időt, a 'Miből' a kiinduló Éteri Támadást, a 'Mivé' a továbbfejlesztés lehetséges irányait jelöli. A 'Célpont' lehet E(llenfél), T(árs), vagy S(aját magunk). Ha nem szerepel előtte szám, úgy a támadás minden ellenfélre vagy minden társra vonatkozik. A 'Leírás' a Támadás rövid ismertetése.

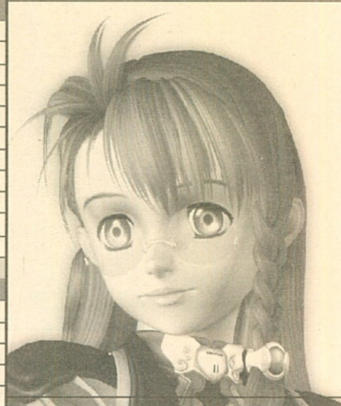
SHION ÉTERI TÁMADÁSAI

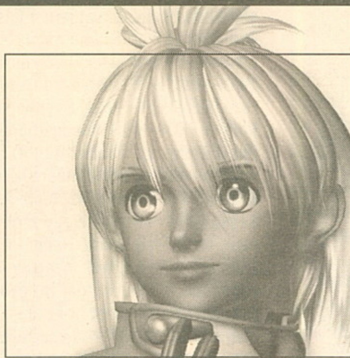
Továbbadható varázslatok

Név	EP	Fejlesztés	WT	Miből	Mivé	Célpont	Leírás
Medica	2	40	1	-	Analyze / Goodbye	1E/1T	Alacsony szintű HP visszaállítás
Analyze	2	160	1	Medica	Medica All / Refresh	1E	Tárgy- és HP elemzés
Goodbye	1	180	1	Medica	Boost 1 / Jamming	T	Nyúlcipő felkapása ütközetben
Medica All	8	240	2	Analyze	Medica Rest / Revert	T	Közepes szintű HP visszaállítás
Refresh	2	320	1	Analyze	Safety Level / Quick	1T	Minden Status-változást töröl
Boost 1	4	360	2	Goodbye	Queen's Kiss	1T	+1 Boost
Jamming	4	220	1	Goodbye	-	1E	Csökkenti az M típusú ellenfelek ügyességét
Medica Rest	8	380	2	Medica All	-	1E/1T	Teljes szintű HP visszaállítás
Revert	12	420	2	Medica All	-	1T	Újraélesztés + Közepes szintű HP visszaállítás
Safety Level	12	380	3	Refresh	-	1T	1 X per társ / Túlélés 1 HP-vel
Quick	6	400	2	Refresh	-	1T	25%-os sebességnövekedés

Tovább nem adható varázslatok

Név	EP	Fejlesztés	WT	Miből	Mivé	Célpont	Leírás
Queen's Kiss	8	-	4	Boost 1	-	1E	Esetenként azonnali győzelem / tárgyak elcsenése
Seraphim Bird	24	-	4	-	-	E	Sugár / 1 X per Csata / Kiterjesztett sugártámadás
Throni Blade	16	-	4	-	-	E	Suhintás / 1 X per Csata / "Giant top" támadás
Dominion Tank	20	-	4	-	-	E	Csapás / 1 X per Csata / "Ultra Nehézsúlyú" támadás
Erde Kaiser	60	-	12	-	-	E	Suhintás / 1 X per Csata / "Végső Kombinált" támadás





CHAOS ÉTERI TÁMADÁSAI

Továbbadható varázslatok

Név	EP	Fejlesztés	WT	Miből	Mivé	Célpont	Leírás
Protective Wear	4	120	1	-	Healing Dew / Ice Wings	1E/1T	25%-kal csökken az éteri támadás ereje
Healing Dew	6	240	2	Protective Wear	Purifying Storm	T	Alacsony szintű HP visszaállítás
Ice Wings	4	280	1	Protective Wear	Flame Wings / Lightning Wings	1E	Jég éteri támadás
Purifying Storm	6	900	2	Healing Dew	Best Ally	T	Minden Status-változást töröl
Flame Wings	4	400	1	Ice Wings	Supreme Judgment	1E	Tűz éteri támadás
Lightning Wings	4	620	1	Ice Wings	Cataclysm / Light & Wings	1E	Villám éteri támadás
Supreme Judgment	8	600	2	Flame Wings	-	1E	A HP visszaállítás felére csökken
Cataclysm	12	800	4	Lightning Wings	-	E	Reseteli a támadási és várakozási időt
Light & Wings	12	800	4	Lightning Wings	-	E	Támadás + Minden Status-változást töröl

Tovább nem adható varázslatok

Név	EP	Fejlesztés	WT	Miből	Mivé	Célpont	Leírás
Best Ally	50	-	8	Purifying Storm	-	T	Csak 1 X per csata / újraélesztés

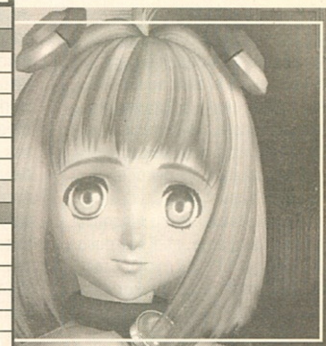
MOMO ÉTERI TÁMADÁSAI

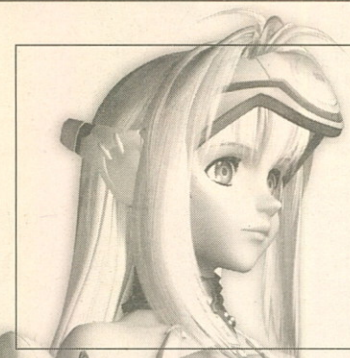
Továbbadható varázslatok

Név	EP	Fejlesztés	WT	Miből	Mivé	Célpont	Leírás
Life Shot	2	120	1	-	Miracle Star / Sleep Beam	1E/1T	Közepes szintű HP visszaállítás
Miracle Star	4	240	1	Life Shot	Prayer / Refine	1E	Nem elem alapú éteri támadás
Sheep Beam	4	320	1	Life Shot	Junk Beam	1E	M típusú ellenfelek pilótáinak elaltatása
Prayer	6	300	1	Miracle Star	-	S	"Mennyei ajándék"
Refine	6	300	1	Miracle Star	-	1T	Újraélesztés + Alacsony szintű HP visszaállítás
Junk Beam	6	500	2	Sheep Beam	-	1E	50%-kal csökken az M típusú ellenfelek akciója

Tovább nem adható varázslatok

Név	EP	Fejlesztés	WT	Miből	Mivé	Célpont	Leírás
Star Wind	10	100	2	-	Star Veil / Star Action	S	1 X per Csata / "Csillagszél" átalakulás
Star Veil	4	-	2	Star Wind	-	T	Csak Csillagszél alatt / 25%-kal csökken az éteri hatás
Star Action	6	-	2	Star Wind	-	1T	Csak 1 X Csillagszél alatt / Max. AP
Starlight	10	100	2	-	Star Bell / Star Bunnie	S	Csak 1 X per Csata / "Csillagfény" átalakulás
Star Bell	4	-	2	Starlight	-	1E	Csak Csillagfény alatt / Nem elem alapú éteri támadás
Star Bunnie	8	-	2	Starlight	-	E	Csak 1 X Csillagfény alatt / Nem elem alapú éteri támadás





KOS-MOS ÉTERI TÁMADÁSAI

Továbbadható varázslatok

Név	EP	Fejlesztés	WT	Miből	Mivé	Célpont	Leírás
Mode A7	2	100	1	-	Down Dex / Down Force	S	Fizikai támadás fókuszálása
Down Dex	4	360	1	Mode A7	Down Ether / Gate	1E	Csökkenti a B és M típusú ellenfelek ügyességét
Down Force	4	480	1	Mode A7	Ether Limit	1E	Csökkenti a B és M típusú ellenfelek fizikai támadását
Down Ether	4	520	1	Down Dex	-	1E	Csökkenti a B és M típusú ellenfelek éteri támadását
Gate	8	660	4	Down Dex	Satellite	1E	Esetenként azonnali győzelem / HP/4 sebzés B és M típusú ellenfeleken
Ether Limit	16	620	3	Down Force	Dex Ether Ra/Dex Ether Fa/Dex Ether Le	S	Megduplázza az éteri támadások által bevitt sérülés mértékét
Dex Ether Ra	12	720	4	Ether Limit	-	E	Jég éteri támadás
Dex Ether Fa	12	720	4	Ether Limit	-	E	Tűz éteri támadás
Dex Ether Le	12	720	4	Ether Limit	-	E	Villám éteri támadás

Tovább nem adható varázslatok

Név	EP	Fejlesztés	WT	Miből	Mivé	Célpont	Leírás
Satellite	16	-	6	Gate	-	E	Sugár / 1 X per Csata / "Műholdas" sugárfegyver

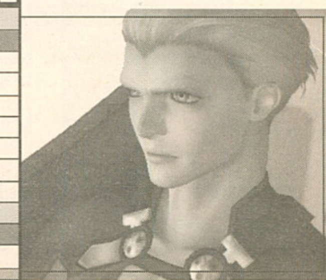
ZIGGURAT 8 ÉTERI TÁMADÁSAI

Továbbadható varázslatok

Név	EP	Fejlesztés	WT	Miből	Mivé	Célpont	Leírás
My Guard	2	40	1	-	Bodyguard / Recharge	S	Fizikai védelem fókusza
Recharge	4	280	2	My Guard	Charge X	S	Közepes szintű HP visszaállítás
Ether Shift A	4	300	1	Bodyguard	-	S	Éteri védelem fókusza
Ether Shift B	4	300	1	Bodyguard	-	S	Éteri támadás fókusza
Charge X	4	480	2	Recharge	Red Mark / Speed Boost	S	Csak 1 X / HP és EP visszaállítás X 2
Red Mark	4	540	2	Charge X	-	1E	Csak 1 X / 80%-os "Critical Hit Rate" M típusú ellenfelek ellen
Speed Boost	10	720	4	Charge X	-	S	50%-os sebességnövekedés

Tovább nem adható varázslatok

Név	EP	Fejlesztés	WT	Miből	Mivé	Célpont	Leírás
Bodyguard	2	200	1	My Guard	Ether Shift A / Ether Shift B	S	Erő növekedés / Védelem, ha MOMO mögöttünk



JR. ÉTERI TÁMADÁSAI

Név	EP	Fejlesztés	WT	Miből	Mivé	Célpont	Leírás
Továbbadható varázslatok							
Psycho Arm	4	160	1	-	Ether Flare / Dandyism	S	Nő a fizikai támadás ereje
Ether Flare	4	260	1	Psycho Arm	Psycho Pocket / Chain / Misty	1E/1T	25%-kal nő az éteri támadás ereje
Psycho Pocket	4	400	1	Ether Flare	-	1E	Tárgyak elcsenése
Chain	4	300	1	Ether Flare	-	1E	Csökken az védekezés a B és G típusú ellenfeleknél
Misty	10	600	2	Ether Flare	Speed Medicine	1E	B és G típusú ellenfelek megbénítása
Coin Lock	8	700	2	Dandyism	-	1T	Blokkol minden Status-változást ez ezzel járó effektust
Speed Medicine	6	700	2	Misty	-	1T	25%-os sebességnövekedés
Tovább nem adható varázslatok							
Dandism	8	320	2	Psycho Arm	Coin Lock	S	Újraélesztés, ha nőnemű karakter áll mögöttünk
Magnum Joe	6	100	3	-	Buster Joe	1E	Csak 1 X per csata / Nagy Joe megidézése
Buster Joe	12	-	3	Magnum Joe	-	E	Csak 1 X per csata / Nagy Joe megidézése

TECHNIKAI TÁMADÁSOK

A 'Név' értelemszerűen a Technikai Támadás nevét jelöli, a 'Célpont' természetesen kizárólag E(llenfél) lehet - ha nem szerepel előtte szám, úgy a támadás minden ellenfélre vonatkozik. A 'Típus' és az 'Attribútum' a támadás jellegét jelölik, a 'Szint' karakterünk azon szintjét, amelytől kezdődően az adott támadáshoz hozzáfér. A 'Leírás' a támadás rövid ismertetése.



SHION TECHNIKAI TÁMADÁSAI

Név	Célpont	Távolság	Típus	Attribútum	Szint	Leírás	Sebesség	WT
Lightning Blast	1E	közeli	fizikai	Hit/Lightning	Alap	Villám támadás	150	10
Spell Ra y	1E	távoli	éteri	Line/Beam	Alap	Összpontosított éter-sugár	150	10
Shock Blade	1E	közeli	fizikai	Piece/S	11	Status effektusok kartridzs-váltással	200	20
Thermal Blast	1E	közeli	fizikai	Hit/Fire	15	Tűz támadás	250	20
Ether Amp	1E	közeli	-	S	20	Megkétszerezi az éteri támadások hatását B és G típusú ellenfelek ellen	200	30
Gravity Well	1E	közeli	fizikai	Hit/S	23	Lassítja a B és G típusú ellenfeleket	350	40
Lunar Blade	1E	közeli	fizikai	Slash/Beam	27	"Szeletelés" sugárpengével	350	40
Rain Blade	E	távoli	éteri	Air/beam	30	Sugárpenge-eső	600	40



KOS-MOS TECHNIKAI TÁMADÁSAI

Név	Célpont	Távolság	Típus	Attribútum	Szint	Leírás	Sebesség	WT
R-Blade	1E	közeli	fizikai	Slash	Alap	Kard	200	10
R-Cannon	1E	távoli	éteri	Line/Beam	Alap	Sugárfegyver	200	10
R-Drill	1E	közeli	fizikai	Piece	-	Fúrófejes támadás	300	30
X-Buster	E	távoli	éteri	Line/beam	-	Alhasi kiterjesztett sugárfegyver (ilyet mi is tudunk)	800	40
S-Chain	1E	távoli	-	Line/S	-	Lassít, ügyességet és védelmet semmisít meg minden ellenféltípus esetén	300	30
R-Hammer	1E	közeli	fizikai	Hit	-	Kalapács	400	30
R-Dragon	1E	közeli	fizikai	Hit	-	Sárkány	400	30

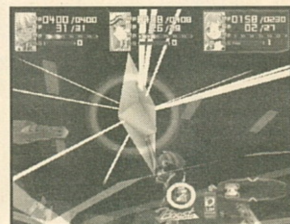
ZIGGURAT 8 TECHNIKAI TÁMADÁSAI

Név	Célpont	Távolság	Típus	Attribútum	Szint	Leírás	Sebesség	WT
Cyber Kick	1E	közeli	fizikai	Hit/Fire	Alap	Lángoló rúgások	200	10
Lightning Fist	1E	távoli	éteri	Line/Lightning	Alap	Villám	200	10
Meteor Shot	E	távoli	éteri	Air/Fire	15	Tüzes támadás a levegőből	600	30
Cyclone	1E	közeli	fizikai	Slash	20	Pörgő csapás	300	30
Cross Lancer	1E	közeli	fizikai	Piece	24	Keresztezett pengékkel való támadás	400	30
Executioner	E	távoli	éteri	Air/Lightning	26	Villám támadás a levegőből	800	40
Hell Fire	1E	közeli	fizikai	Slash/Fire	30	Tűzzel kiszerelt csapás a levegőből	400	30



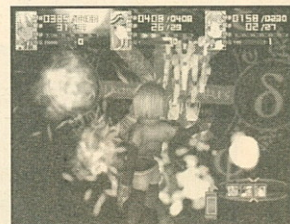
MOMO TECHNIKAI TÁMADÁSAI

Név	Célpont	Távolság	Típus	Attribútum	Szint	Leírás	Sebesség	WT
Star Strike	1E	közeli	fizikai	Hit	Alap	Kicsi Csillag	150	10
Floral Tempest	1E	közeli	éteri	Slash	Alap	Csapás késszerű széllel	150	10
Meteor Storm	1E	távoli	éteri	Line	15	Támadás egy másik dimenzióból	200	10
Star Cannon	E	távoli	fizikai	Air/Hit	20	Bőhöm Csillag	600	30
Angel Arrow	E	távoli	éteri	Air/Piece	24	Fénysugár támadás	600	30
Dark Scepter	1E	közeli	fizikai	Hit	-	A legyőzött G típusú ellenfeleket tárggyá változtatja	350	20
Magic Caster	1E	távoli	-	Line	-	Ritka tárgyat csen Csillagszél átalakulás alatt	200	20
MOMO's Kiss	1E	távoli	éteri	Line/Beam	-	MOMO sugár Csillagszél átalakulás alatt	300	30



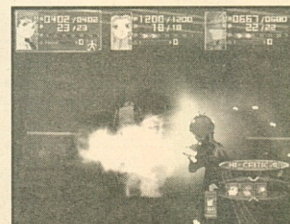
CHAOS TECHNIKAI TÁMADÁSAI

Név	Célpont	Távolság	Típus	Attribútum	Szint	Leírás	Sebesség	WT
Angel Wings	1E	közeli	fizikai	Hit/Spirit	Alap	Chi fókuszálása az egyik öklölbe	150	10
Lunar Seal	1E	távoli	éteri	Line/Spirit	Alap	Chi-hullám	150	10
Heaven's Wrath	1E	közeli	fizikai	Slash/Lightning	15	Villámmá alakított Chi-csapás	200	20
Angel Blow	E	távoli	éteri	Air/Spirit	20	"Chi Becsapódás"	600	30
Chained Blast	1E	közeli	éteri	Spirit/S	23	"Pilóta K.O.", M típusú ellenfelek ellen	300	30
Arctic Blast	E	távoli	éteri	Air/Ice	25	Jégtömbök a levegőből	600	40
Demon Banisher	1E	távoli	-	Line/S	30	"Átok" a G típusú ellenfelek ellen	400	40
Divine Spear	1E	közeli	fizikai	Piece/Spirit	50	Kizárólag akkor használható, ha egy társunk meghalt	1200	50



JR. TECHNIKAI TÁMADÁSAI

Név	Célpont	Távolság	Típus	Attribútum	Szint	Leírás	Sebesség	WT
Prelude to Battle	1E	távoli	fizikai	Line/Piece	Alap	Kereszt-lövés	200	10
Moonlit Serenade	1E	távoli	éteri	Line/Spirit	Alap	Lélek-fegyver	200	10
Storm Waltz	E	távoli	fizikai	Line/Piece	15	"Coin shot" támadás	400	20
Last Symphony	1E	távoli	fizikai	Line/Piece	20	Összpontosított nehéztüzérség	300	20
Mystic Nocturne	E	távoli	éteri	Air/Spirit	24	Lélek-fegyver támadás a levegőből	600	30
Angelic Requiem	E	távoli	fizikai	Air/Piece	30	Angyali támadás a levegőből	600	30
Soul Rhapsody	1E	távoli	éteri	Line/Spirit	-	Fegyver, ami "kivonja" a G típusú ellenfeleket	600	40



SPLINTER CELL

Az alant elterülő végigjátszás PS2-n és Xboxon egyaránt a játék normál fokozatára vonatkozik. Bizonyos dolgok, így az elsősegélycsomagok és a töltények holléte nincsenek megemlítve, mert azt talán felesleges mondani, hogy minden polcon, asztalon és egyéb zugban érdemes szétnézni. Minthogy evidenciákat nem akartunk ismételgetni, arra sem hívjuk fel sehol a figyelmet, hogy a hullákat minden esetben át kell kutatni és el kell pakolni, vagy legalábbis be kell sötétíteni körülöttük. Legfeljebb akkor nem kell a holttestekkel törődni, ha a küldetésnél nem kritérium az észrevétlenség, de ez elég ritka eset. A gyakorló küldetéssel itt most nem foglalkozunk, hiszen aki azon nem tud végigmenni, az jobb, ha neki se fog az egésznek.

POLICE STATION

Miután két CIA ügynök eltűnt Grúziában, hősünket küldik kideríteni, mi történt velük. Elsőként egy NSA kontakttal kéne kapcsolatba lépnünk Tbiliszben.

Kapaszkodjunk fel a lakóház tűzlétráján, a tetőn nyissuk fel a csapóajtót, és másszunk át a járaton, mignem a csővezetékekhez nem érünk. A sarokban futó csövön másszunk fel, majd csússzunk át a kifeszített villanydróton a lángokban álló házhoz. A folyosón lévő tüzet a balra nyíló szobán keresztül kerüljük ki, majd irány a lépcsőház, illetve a lejjebbi szint. A leszakadt padlózatnál a plafonon futó csőbe kapaszkodva keljünk át, majd az égő szobán keresztül jussunk el a másik lépcsőházhoz, és menjünk vissza az előző szintre. Egy omladozó szobában lelünk rá a kontaktunkra, aki már épp a halálán van, de azért még elárulja, hogyan találhatjuk meg az ügynököket. A kontakton már segíteni nem lehet: folytassuk tehát az utunkat. Ha nem akarunk fulladozni, a füsttel teli szobában lőjük ki az üvegtetőt, s úgy menjünk tovább Blaustein ügynök lakása felé. A lakás a szomszédos házban van, ahová a közös fal mentén futó csövön lehet átmászni. A lakást épp átkutatják, ezért két fickóval végeznünk kell. A legutolsó szobában csúsztassuk félre a festményt a falon, és használjuk a mögötte lévő számítógépet. Kiderül, hogy Blaustein bőr alá ültetett jeladója szerint az ügynök már halott, valamint megtudjuk a szobából kivezető ajtó kódját: 091772. Az erkélyről egy dróton keresztül lehet átcsúszni a szomszédos épületre, ahol a liftaknán – illetve a lift drótkötelén – csússzunk le. Legalul nyissuk fel a csapóajtót, és essünk le.

Egy zár megbuherálása után az utcán kell folytatnunk az utunkat. A helyi rendőrök nem valami jó hírnévnek örvendenek, ezért nyugodtan ritkíthatjuk őket. Kettő közülük épp egy részeget zargat. Eldobva egy üveget elcsalhatjuk az egyiket, és a sötétben főbe lőhetjük. (Persze a társát sem kell kímélni.) Nem sokkal később egy térre érkezünk egy szép kúttal. A sarokban, a növények között találunk egy járatot, mely a teret lezáró kapu kapcsolójához – és még egyéb hasznos cuccokhoz – vezet. A kinyitott kapu mögött egy hosszabb utca következik, természetesen újabb likvidálandó rendőrökkel. Vigyázat: a civileket viszont maximum leütni szabad! Az utca végében található az úticélunk, a rendőrőrs. A bal szélen nincs a fal tetején rács, tehát ott be lehet mászni. A szemetes konténerről nagyot ugorva, plusz még a szomszédos falról is elrugaszkodva (tehát egy dupla ugrással) kapaszkodjunk meg a fal tetejében.

A rendőrőrs épületébe az alagsoron keresztül juthatunk be. A börtöncelláknál elég szűk a folyosó, úgyhogy frankón alkalmazható hősünk beterpesztő mozdulata, s az őrök nyakába ugorhatunk. (Persze egyszerűbb módszerrel is megszabadulhatunk tőlük.) A labor munkatársát faggathatjuk kicsit, de fontosabb, hogy benézzünk az onnan nyíló hűtőkamrába, ahol rátalálunk a két ügynökre – mindkettő halott.

A folyosón utána először egy lépcsőházhoz, majd a portához jutunk, ahol szemlátomást nagy a bürokrácia. Lőjük le a pofátlan ügyeletest, az érdeklődő civilt pedig üssük le – már ha el nem menekül. A porta túloldalán lépcső vezet az emeletre, ahol rángassuk el az asztalától az egyik rendőrt, s azt élő pajzsként használva nyírjuk ki a másikat – persze itt is elképzelhető más (kevésbé elegáns) megoldás is. A szoba végében lévő ajtón óvatosan lépjünk be, ugyanis egy lefüggönyözött helyen valaki dolgozik a rendőrség biztonsági rendszerén. Üssük le az illetőt, majd nézzünk bele a számítógépébe, mire kiderül, hogy egy bizonyos Grinko elvitte a Védelmi Minisztériumba az ügynökök kioperált jeladóit. A rendőrőrsön már nincs több dolgunk: a főbejáraton keresztül (a portánál) távozhatunk.

Xbox sajátosságok

Jóformán annyi az összes különbség, hogy Blaustein lakásához nem csövön lehet átmászni, hanem át kell ugrani, több a rendőr az utcán, és a rendőrőrs alagsora kóddal nyílik (5929).

DEFENSE MINISTRY

Blaustein és Madison ügynököknek a grúz elnök egy kis titka miatt kellett meghalniuk. A Grinko nevű orosz zsoldosnak, aki most a minisztériumban találkozik valakivel, nyilván köze van a szóban forgó titokhoz. Igaz, ez még abszolúte nincs bizonyítva, úgyhogy eleinte egyetlen riasztás is elég a küldetésünk kudarcához.

A Grúz Védelmi minisztériumnál a tetőn kezdünk, ahol kötözzük magunkat a kéménybe, és ereszkedjünk le a nyitott ablakhoz. Bent üssük (vagy lőjük) le a polcok közé besétáló őrt, lőjük ki az ajtó fölötti kamerát, majd óvatosan menjünk ki a folyosóra, ahol két katona is őrködik. Amikor a fel-alá járkáló őr nekünk háttal van, lopózzunk a sötét falrészhez, a lépcsőházajtó szomszédságába. Türelmesen várjunk, míg a sétáló őr legkevésbé lát minket, s akkor célozzuk be pontosan a másik őr fejét, aki a riasztó gombja mellett ácsorog. Ha egy lövés elég, és a járkáló pali még háttal van nekünk, akkor akár annak a fejét is célba vehetjük (de ha észre is veszi a bajt, pár golyóval végezhetünk vele). Ezek után menjünk le a garázsba: a fordulókban vigyázzunk a kamerákra. A garázsban szintén lőjük ki a kamerákat, majd Grinko sofőrjét kell elkapnunk. Amikor odalopózunk a kocsihoz, épp rájön a szükség, úgyhogy a legkedvezőbb alkalom az, amikor félrevonul a sarokba. Ragadjuk meg a grabancát és faggassuk ki. Kiderül, hogy Grinko egy Mass nevű programozóval találkozik. Ki kellene hallgatni a beszélgetésüket, amihez azonban ki kell kapcsolni az udvart védő biztonsági lézereket. Menjünk vissza az imént megtisztított folyosóra, ahol most a másik ajtón nyissunk be. Ahogy ezt megtettük, lőjük ki az ajtó feletti kamerát, majd másszunk be a szellőzőcsatornába az asztalról felugorva. A csatorna a minisztérium konyhájába vezet, ahol még éjszaka is munka folyik, hála az egyik közutálatnak örvendő tisztnek. Várjuk meg, amíg a dolgot furcsálló őr beleköp az ételbe, és távozik, s csak utána üssük le a szakácsot. Az imént látott őrt takarítsuk el az útból, és menjünk le a csarnokba. Először észrevétlenül bújjunk el a lépcső alá, majd amikor a járkáló őr pont háttal van nekünk, rántsuk be a lépcső alá az ácsorgó társát. Utána a másik őrt is elkaphatjuk, illetve leüthetjük (de ha lelőjük, úgy is jó). A lényeg az, hogy rejtsük el a testeket, mert miután a porta számítógépével kikapcsoltuk a lézereket, egy tiszt érkezik, akit el kell kapnunk. Miután leült a számítógép elé, ragadjuk meg hátulról, és cibáljuk a retinaleolvasóval biztosított ajtóhoz. Kényszerítsük, hogy a letapogatóba nézzen, mire nyílik az ajtó az udvar felé – már csak egy kamerát kell eltakarítani.

Az udvaron azonnal fussunk az éppen induló lift alá, csatlakoztassuk a pisztolyunkhoz a mikrofonunkat, és célozzuk be a liftet. Ha elég ügyesek vagyunk, eleget hallunk ahhoz, hogy a továbbiakban már nemcsak gyanúról, hanem ügyről beszéljünk, s ennek gyakorlati haszna is van: a főnökünk, Lambert pár riasztás erejéig elnéző lesz. A kertben hamarosan őrök jelennek meg, akiket célszerű megölni, hacsak nem sikerül a futónövényzeten keresztül felkapaszkodni az emeletre.

A folyosón azonnal bújjunk el a lift melletti kis raktárba, és az optikai kábelünkkel figyeljük a lifttel érkező őröket. Amikor mindketten a folyosó távolabbi végébe értek, gyorsan osonjunk ki a raktárból, és használjuk a még mindig ott tartózkodó liftet. A következő szinten ismét elkerülhetjük a tűzharcot, ha azonnal a lift melletti ajtóhoz rohanunk, kirobbantjuk annak a zárát, és bemegyünk. Az iroda asztaláról megint a szellőzőbe ugorhatunk fel, s átmászhatunk a szomszédos folyosóra. Ott lőjük ki a kamerát, majd nyissunk be a raktárba, ahonnan azután kimászhatunk a tetőre. Keressük meg a vékony kis kéményt a tető szélénél, s arra kötözve magunkat ereszkedjünk le az épület oldalán. Nikoladze irodájában egy katona látható, akit lőjünk fejbe az üvegen keresztül, majd kezdjük el letölteni az adatokat Nikoladze számítógépéről. Kiderül, hogy Azerbajdzsánban népirtás folyik Nikoladze jóvoltából. Mivel megzavarják emberünket, megkapaszkodva a kitört üvegnél rejtőzzünk el. Miután a terep ismét tiszta, húzódzkodjunk vissza, és töltsük le az adatok maradékát is. Végül távozzunk az irodából, s a kis raktárral szemközti ajtót célozzuk be. Az ugyanis egy lépcsőház, amivel kicsit lejjebb valami tetőtéri részhez lyukadunk ki. Öljük meg az őrt, és ugorjunk le a liftaknába, de úgy, hogy Sam el tudja kapni az aknában futó vezetéket. A garázsban már Wilkes barátunk vár ránk.

Xbox sajátosságok

Szellőzőcsatorna helyett úgy tudunk eljutni a konyhába, ha az adott irodában felnyitjuk az erkély zárát, az erkély korlátjáról felugrunk a fal peremére, és azon keresztül átmászunk a konyha ablakába. Az Xboxos Splinter Cellben szinte mindenhol több őr van, mint PS2-n, és ez a minisztérium udvarán igazán érezhető. Viszont nyílik az udvarból egy szoba, ahol lekapcsolhatjuk az udvar világítását, s ezzel becsalogathatjuk a koromsötét szobába az őröket...

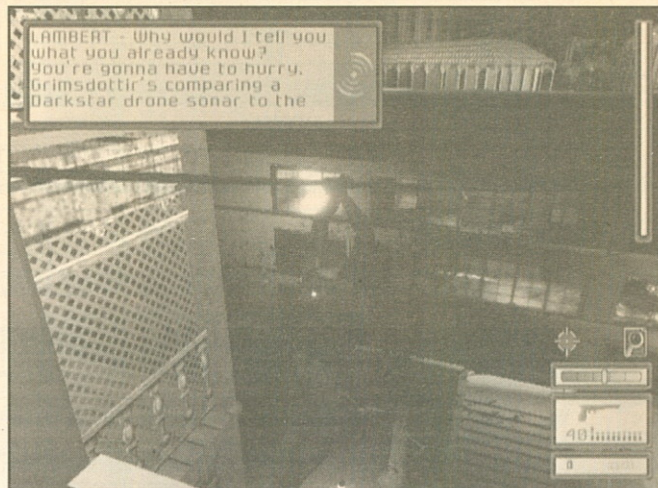
OIL REFINERY

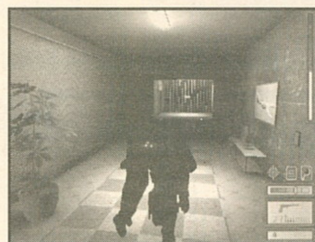
A NATO és az USA beavatkozásával visszaverték a grúz csapatokat Azerbajdzsánból, de a Kaszpi-tengeren, egy olajfúró toronyban még mindig tartja magát egy sejt, akik kapcsolatban állnak a grúz elnöki palotával.

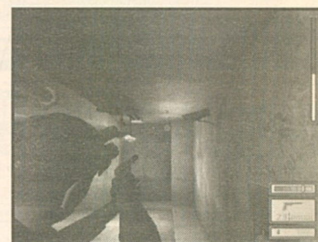
Az olajvezeték alól, egy mólóról indulunk. Másszunk fel a létrán, majd a csöveken haladjunk. A szögesdrótnál kapaszkodjunk fel a vékonyabb csőre, és a lábunkat felhúzva keljünk át fölötte. Utána az acélemeznél csak annyi a dolgunk, hogy leereszkedjünk oldalt, és oldalazva mászva haladjunk tovább. Húzódzkodjunk vissza, bújjunk át a keresztgerenda alatt, és kapaszkodjunk fel a keresztbe kifeszített acélkötélre. A csúszást követően bújjunk át az olajvezeték alatt, majd kapaszkodjunk fel a vékonyabb csövön a tetejére. A csúszásnál egy robbanást észlelhettünk, aminek következtében az olajvezetéken most hatalmas lyuk tátong. Ugorjunk be tehát a vezetékbe, és azon keresztül jussunk el a fúrótoronyhoz.

A hatalmas ventilátornál másszunk fel a létrán, amit követően egy bejátszás mutatja, amint megérkezik egy orosz technikus. Nála van a kódkulcs, amit ebben a küldetésben meg kéne szereznünk, de csak azután, hogy már használta. Eleinte tehát csak kövessük észrevétlenül. Az egyik oszlopon létrafokokra figyelhetünk fel, amiken másszunk fel, a fenti gyalogjárónál pedig keressük meg a magasban futó csövet, amin keresztül átmászhatunk a másik gyalogjárón fel-alá sétálgató őrhöz. Ugorjunk a nyakába, majd eredjünk a technikus nyomába.

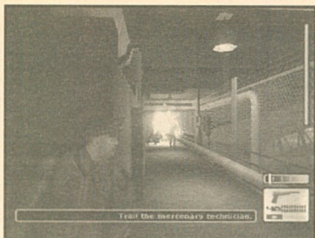
Miután az amerikaiak megkezdték a létesítmény bombázását, nyírjuk ki a tűznél hátrahagyott katonát, és menjünk tovább, egészen



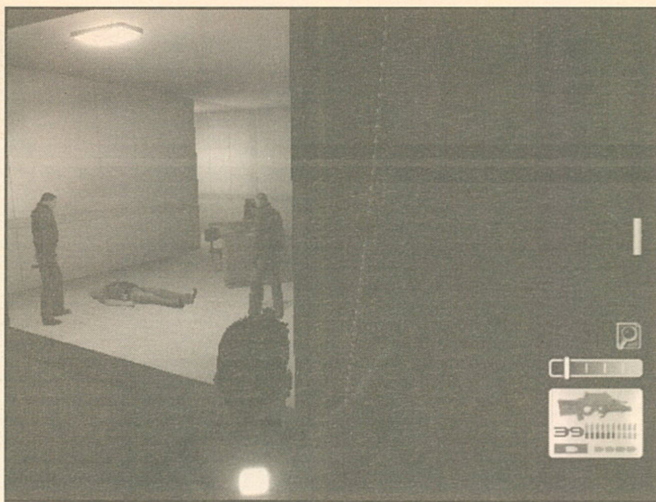












a nagy víztartályig. Nyissuk ki a tartályon a csapot, amire felfigyel a sarok mögötti őr, és amikor el akarja zárni, szép csöndben elintézhetjük. A konyhánál valami ajtónál elakadnak a technikussal, úgyhogy bújjunk el a pult mögé, mert visszafordulnak, s egy másik útvonalon mennek. Továbbra is követnénk őket, de bezárul mögöttük az ajtó. Sebaj: kívülről megkerülhetjük. A nagy tüzek után egy ablak törik ki a magasban: ott mászhatunk be a befelé futó csőre felkapaszkodva. Bent egy katona minden számítógépet szétlő, mert már csak a technikusnál lévő laptop értékes: immáron ez a laptop a küldetés célja. Nyírjuk ki a tomboló katonát, és fussunk a technikus után. Az utunkat álló katonáknál használjuk ki az üzemanyagos hordókat és folytassuk az üldözést, majd végül vegyük el azt a bizonyos táskát.

Xbox sajátosságok

Kicsit tovább kell üldözni a technikust: egészen vissza a mólóig, ahonnan elindult.

CIA HQ

Sam egy hamis ID kártyával besurran a CIA épületébe, ahol ki kell derítenie, ki az az ember, aki Nikoladzénak dolgozik. Ezúttal egyetlen halálos áldozat sem lehet, viszont mostantól hőképes nézetünk is van.

Egy föld alatti szinten kezdünk, ahol üssük le a folyosón átjáró hivatalnokot, a számítógépéről pedig olvassuk le a szervizszoba kódját (7687). A folyosó járőrét szintén nem árt leütni, majd az Y-elágazásnál először balra menjünk. Az irodában nem kell törődnünk az őrrel, aki ekkor minden bizonnyal épp társalog az egyik társával: szép nyugisan olvassuk le a mögötte lévő számítógépről a raktár kódját (2977). Ugyanitt a kis kamrába behatolva hasznos cuccokat vihetünk el, majd menjünk az Y-elágazás másik szárához, ahol az említett szervizszobát találjuk. Nem árt kifigyelni, mikor jár be oda az egyik hivatalnok, különben meglephet minket. Elővigyázatosságból leüthetjük az őrt a szemközti szobában. A szervizszobába óvatosan menjünk be, mert ott is van őr. Van továbbá egy számítógép is, minek révén megtudhatjuk a tartalék akkumulátorok raktárának kódját (110598), s ezt ott rögtön igénybe is vehetjük. A raktár polcai közt üssük le a két leltározó fickót, majd menjünk fel a lépcsőn, s a világosabb raktárban végre ráakadunk az SC-20K puskánkra, amivel nyomban kilőhetjük a továbbvezető út feletti kamerát. Az újabb ajtó kódját már tudjuk, úgyhogy menjünk tovább. Üssük le a telefonáló pasast, s a fényes sarok után megérkezünk a számítógépterem bejáratához. A kólaautomatánál találhattunk egy kólás dobozt: azzal megzavarhatjuk a bejáratnál őrködő fickót, és hátulról fejbe kólinthatjuk. A közeli irodában dolgozik egy hivatalnok: a számítógépközpont kódját tőle kell elvennünk (2019). Az átvilágított folyosó végén egyből a szerverhez nyithatnánk be balra, de kifizetődőbb a másik irány, ami ugyan kerülő, de a sötét szobában könnyebben elkaphatjuk a karbantartót, aki be-bejárkál a szerverhez. A központ gépéhez belépve először óvatosan menjünk el jobbra, mert az oszlop mögött egy kamera kémleli a számítógép környékét – ezt persze likvidáljuk. Utána derítsük ki a géppel, melyik terminál lehet a „tégláé", és távozzunk ugyanúgy, ahogy jöttünk, vagy ha rövidebb utat akarunk, a szekrények tetejéről felkapaszkodhatunk a galériára. A folyosón folytatva az utat üssük le a WC-re igyekvő őrt, majd hangosan járkáljunk a fémdetektorokat figyelő őr ablaka előtt. Így az elindul körbe kivizsgálni a zaj forrását, mi pedig beugorhatunk az ablakon, és leüthetjük hátulról. Utána a nagy csarnokban két körbe forgó páncélozott kamera okoz gondot. A jobb oldali fal mellett – ügyelve a kamerákra – osonjunk át a túloldalt nyíló folyosóhoz, és még a sötétben várjuk meg, amíg onnan előjön egy pasas, és megy a dolgára. A folyosó végén aztán lemehetünk a fegyvertesztelő részleghez, aminek a kódját (110700) már a szerver átkutatásakor megkaptuk, de vigyázat: a lépcső aljánál újabb páncélozott kamera figyel, ezért szabaduljunk meg a világítástól. A nyitott ajtónál telefonáló ügynökkel nem feltétlenül kell törődni, de ha békén hagyjuk, sietnünk kell a lőtérre, s ott gyorsan meg kell piszkálnunk az ajtó zárját, ami egy lifthez vezet.

Liftezzünk fel Dougherty, vagyis a tégla szintjére. A médiaszobával, illetve a benn tartózkodókkal semmi dolgunk: a kezelő pultok mögött simán átosonhatunk. A következő folyosón az 508-as irodában dolgozik Dougherty, s az ablakán keresztül láthatjuk, hogy épp benn is van. A sötétbe húzódva várjuk meg, amíg távozik, majd nézzük át a számítógépét, mire a számítógépes kollégánk, Grimsdottir kinyomozza, milyen hálózattal tartotta a kapcsolatot. Dougherty sara immáron nyilvánvaló, úgyhogy a következő feladat: elrabolni őt.

Az egyik sarkon egy őr ül, akit csakis a balra nyíló vetítőtermen át kerülhetünk ki. Az előadást ne zavarjuk meg, jóllehet a másik ajtó előtt ácsorgó fickót le kell ütnünk. A tolvajkulcs segítségével így az őrön túljutottunk, viszont az ebédlőben többen is vannak, ami gondot okozhat. Várjuk meg, míg Dougherty továbbmegy, és bújjunk vissza a sarok mögé a beszélgetőpartnere elől. Utána gyorsan menjünk Dougherty után, várjuk meg, amíg kinyitja a kódos ajtót, s ha elég gyorsak vagyunk, még beslisszolhatunk utána. Ha nem, akkor a szomszédos irodába betörve tudhatjuk meg a kódot (0614).

Doughertyt végül a dohányzó helyiségben kapjuk el, és üssük le. Vigyázzunk az üvegajtón kívül mászkáló őrrel, illetve üssük le, majd vigyük át a tetőtéren az alélt ügynököt. A ventilátorok mögött nyíló lépcsőnél tegyük le, és vonjuk ki a forgalomból a biztonsági kamerát, illetve a következő őrt. Az udvaron folytassuk a terep megtisztítását, amihez remekül beválnak a sokkoló lövedékek, majd menjünk vissza Doughertyért, és liftezzünk le vele a teherlifttel. A mélygarázsban még egy problémát le kell küzdeni: az ott (legálisan) parkoló társainkkal szóba elegyedett egy biztonsági őr, aki nyilván furcsállaná a szerelésünket, és főképp Doughertyt. Őt is altassuk el, majd pakoljuk le a többiek elé az árulót, és beszéljünk velük.

Xbox sajátosságok

Az épületen kívül kezdünk, ahonnan kétféle módszerrel tudunk bejutni. Lambert az elegánsabb, ámde hosszabb megoldást javasolja, amire ráadásul kevés időnk van. Csak ideiglenesen áll ugyanis a klímaberendezés egyik ventillátora, s annak a nyílásánál kéne bemásznunk. A főbejárattól balra, egy elkerített résznél találjuk a nyílást: másszunk át a drótkerítésen, majd a betonkockáról ugorjunk oda a bal oldali rácshoz. A rácsot toljuk félre, és másszunk be. Bent ismét drótkerítést kell másznunk, majd ne felejtsük el leütni az ott ácsorgó fickót. Egy hosszú betonfolyosón mehetünk végig, ahol egy kamerát kikerülve lépcsőhöz érkezünk. Mielőtt felmennénk, nézzünk fel, mert a lépcső tetejénél egy őr járkál ide-oda. Óvatosan lopózzunk mögé és üssük le. Menjünk le a másik lépcsőn, majd végig a betonfolyosón az első ajtóig – az újabb őrt ugyancsak üssük le. Egy kis előadószobán keresztül eljutunk az épület előcsarnokába, ahova csak azután lépjünk ki, hogy szemben az üvegablak mögött ténykedő fickó nem az irányunkba figyel. Ekkor rohanjunk át jobbra, a fémdetektoron keresztül (úgy tűnik, ki van kapcsolva), és lépjünk be a terembe, ahol egy lift vár ránk. Egy őr épp telefonon beszélget: őt könnyen elkaphatjuk hátulról. Igaz, a lift őre sem jelenthet gondot: egy kis topogással csapjunk zajt a válaszfal mögött, majd siessünk a fal másik oldalára, s amikor az őr visszafordul, gyorsan lopakodjunk mögé és őt is altassuk el. A lifttel ezután lemehetünk a föld alá, a CIA központi szerveréhez.

A másik járható út valamivel egyszerűbb: a főbejárat őrei el vannak foglalva egy sofőr motozásával, ezért a bejárat mellett balra felmászhatunk egy csövön, és az épület portáljának tetején találunk egy nyitva lévő rácsot, illetve mögötte egy csapóajtót. Az előcsarnokban lopózzunk oda a portáshoz, és a pultról elvehető kólás dobozt dobjuk a háta mögé. Amíg kivizsgálja a zaj mibenlétét, mi gyorsan osonjunk tovább, másszunk át fémdetektorok között, majd ügyeljünk rá, nehogy észrevegyen minket az őr, aki balra, az üvegablak mögött tesz-vesz. Menjünk át az újabb detektoron, s így jutunk a másik útnál már említett nagy terembe.

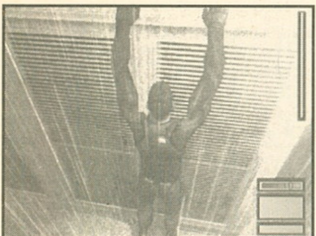
A továbbiakban sok lényeges különbség nincs a PS2 verzióhoz képest. Említésre esetleg a kamerás csarnok érdemes, ahol egy lépcsőfeljáró is van, és onnan jön egy fickó, aki így külön gondot okoz. Érdekes még a vetítő-termes jelenet is, amit kihagyhatunk, ha az ücsörgő őr fölött kilőjük a lámpát, magát az őrt pedig elaltatjuk. A végén pedig nincs teherlift, se mélygarázs, hanem egy hosszú kerülőutat kell tennünk Doughertyvel, s a társaink az udvaron parkolnak.

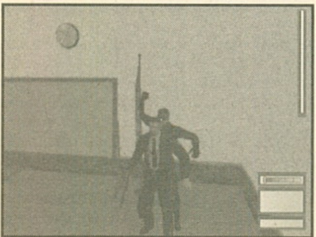
KALINATEK

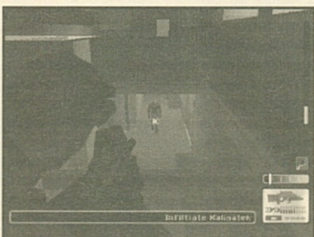
Orosz zsoldosok megkezdték a bizonyítékok megsemmisítését a Kalinatek vállalatnál, melynek a hálózatával Dougherty kapcsolatban állt. Grimsdottirt kizárták a rendszerből, de előtte még felfedezte, hogy a vállalat épületében bujkál egy Iván nevű technikus, aki birtokában van annak a kódkulcsnak, amivel Nikoladze nyomára lehetne bukkanni.

A parkolóban ne kíméljük az orosz maffiózókat, majd irány az emelet. A szerencse ezúttal a segítségünkre siet: a kint tomboló vihar kivágja a biztosítékot, úgyhogy a sötétben – a hőképes nézetet használva – igen egyszerűen levadászhatjuk az ellenségeinket. Igaz, a sötét miatt nyugtalanok lesznek, ráadásul a villámlásoknál megláthatnak minket, úgyhogy mihamarabb húzódjunk be a kis fülkébe, s ott vegyük elő a puskát. Ha megvagyunk, nyissunk be az aprócska szobába, ahonnan a nyitott ablakon keresztül kiugorhatunk a darura – pontosabban az általa tartott építőanyagra. Az acélhuzalon keresztül másszunk át a daru törzséhez, ahonnan visszaugorhatunk az épületre – persze már egy másik szintre. Másszunk le az üvegfolyosó tetejére, s ne nagyon háborgassuk az ablak mögött tanakodó fickókat. Helyette egy pontos lövéssel lőjük le az alattunk járőröző fickót s egyben az üveget is. Vegyük el a hullától a következő biztonsági ajtó kódját (97531), és rögtön használjuk is azt a fémdetektor megkerüléséhez. A koromsötét gépteremben alighanem felfigyel ránk egy maffiózó, de könnyen elkaphatjuk, amikor fel akarja kapcsolni a villanyt. A kapcsoló fölött nyíló szellőzőn másszunk át a szomszédos szobába – eközben láthatjuk a technikusaikat legyilkoló és az épületet aláaknázó oroszokat. Amennyiben a kilyukasztható akváriumnál egyből az ajtóhoz rohanunk, és egy célzott lövést adunk le az aknára, a saját fegyverével pörkölhetjük meg az ellenséget. A következő aknát talán érdemesebb hatástalanítani (óvatosa megközelítve, majd a zöld fény felvillanásakor kikapcsolva): mellette nyitva van a liftajtó, tehát leugorhatunk a liftaknába. Lent nyírjuk ki a kólaautomata előtt megálló fickót, majd az annak halálára felfigyelő másikat is – ha jónak látjuk, sötétítsünk a biztonság kedvéért. Újabb két katona, és egy akna eltávolítása után egy felgyújtott szobába nyithatunk be, ahol szabadítsuk ki az aknákkal sakkban tartott programozókat és kérdezzük ki őket. A beszélgetés után sietnünk kell, mert kiderül: egy bombát helyeztek el az archívumban, közvetlenül a gázcsövek mellett. Az oda vezető ajtó kódját kérdezzük a programozótól (33575), majd vagy nagyon gyorsan („utánunk a tűzözön" módszerrel), vagy az aknákat hatástalanítva vágjunk át az irodákon. Az égő archívumban a szekrényen átmászva kerüljük el a lángokat és hatástalanítsuk a robbanószerkezetet. A konferenciateremben újabb két gazfickó vár elaltatásra. Amikor a pódium alá akarunk bemenni, az elfogásunkra küldenek két embert. Gyorsan bújjunk el a kazánszerű gép mögé, és hagyjuk, hogy felfussanak a terembe. A főnöküket nagyszerűen meglephetjük, ha nem körbe kerüljük a gépeket, hanem a fal mellett átoldalazunk a résen. Kapcsoljuk vissza az áramot a tűzkapuk nyitásához, majd a visszatérő maffiózókat a már ismert módszerrel kerüljük ki – de akár végezhetünk is velük. A konferenciateremnél egy újabb orosz vár ránk, de nem is baj, hiszen nála van a továbbvezető ajtó kódja (1250). A remek kis vízesésnél siessünk fel a galériára és bújjunk el a sötétbe, ugyanis hamarosan egy őr nyit be, s ha azt lelőjük, még követi kettő. Az üvegfalú irodákba és a társalgóba benézhetünk pár cuccért, ám fontosabb benyitnunk az EÜ szobába, ahol egy haldokló technikussal beszélhetünk. Ismét a folyosón a sarok mögül célozva intézzük el a számítógépközpont őreit, és a központi szerver segítségével nyissuk meg a tűzkapukat – igaz, ezzel az oroszok számára is szabad utat biztosítottunk Ivánhoz. Feljebb, a sötét szobában ne hagyjunk időt a villany felkapcsolására: mihelyt beléptünk, húzódjunk félre a folyosó fényéből, és öljük meg a két maffiózót. Hamarosan tapasztalhatjuk, hogy Ivánt megtalálták. Siessünk tehát, s a szellőzőcsatornán keresztül másszunk át a férfi WC-ből a nőibe, és még mielőtt kiugranánk, lőjük fejbe a fenyegetőző zsoldost.

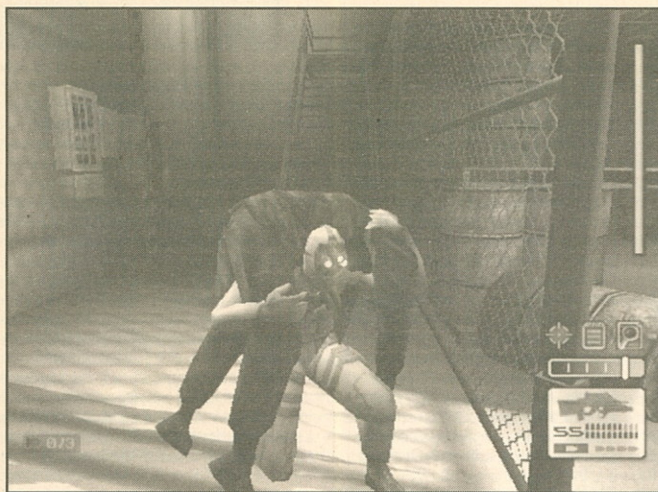
Kérjük el Ivántól a kódot, majd hívjunk liftet. A tetőn nyüzsögnek az oroszok, ezért a távozás nem lesz egyszerű. Az első csoportosulás épp arról diskurál, ki hány technikust nyírt ki: szakítsuk őket félbe egy gránáttal. Ne túl közelről, mert a









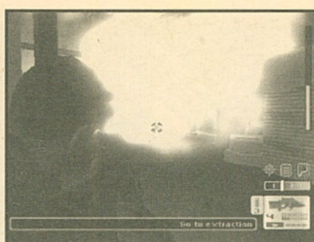


felrobbanó olajoshordók bennünk is kárt tehetnek. Menjünk tovább az ajtón, majd másszunk át a falon. A következő ajtónál hallhatjuk, hogy két fickó közeledik: nekik is dobjunk egy gránátot, amint nyílik az ajtó. Oldalazva menjünk át a résen a sötét helységbe, ahonnan szép sorjában leszedhetjük a szomszédban tartózkodókat. A következő bandát közel sem lesz ilyen egyszerű likvidálni. Bárhogy sompolygunk, észrevesznek minket, ráadásul remekül bujkálnak és lőnek. Fő a gyorsaság és a pontosság! Utána keressük meg a felsőbb szinten a nyílást a falon, és ugorjunk le. A járatból óvatosan lépjünk ki, és hátulról üssük le a mit sem sejtő fazont. Lőjük szét a villanykörtét, ugyanis a sötét szobából könnyedén leszedhetjük a folyosó túlsó végén tanyázó őröket. Hamarosan két aknára bukkanunk. Az egyik igen trükkösen van elhelyezve: ha odamegyünk hatástalanítani, pont egy zsoldos orra előtt fogunk ténykedni. Először tehát a zsoldossal foglalkozzunk, akit úgy is elintézhetünk, ha a közelében lévő gázpalackra lövünk. Néhány további orosz hasonló módszerrel való kinyírása után – ahol üzemanyagos hordókat robbanthatunk – már láthatjuk a helikopterünket, azonban még fel kell mászni egy magas állványzatra, hogy elérjük. A maffiózók persze ezt igyekeznek megakadályozni, de nem kell törődni velük: nem lőnek olyan jól, hogy ne tudnánk egérutat nyerni előlük.



Xbox sajátosságok

Kivágódó biztosíték helyett sok-sok autó van a Kalinatek ház parkolójában, úgyhogy a járművek között bujkálva végezhetünk a maffiózókkal. Mivel Xboxon nincs széttagolva annyira a pálya, a bombakereséssel kapcsolatban felhívnánk rá a figyelmet, hogy az archívum még a konferenciaterem előtt van – az üvegfalú helyiség az, de ki is van írva. Utána sajnos nem lehet átbújni az alagsor gépei mögött, de lőni azért be lehet a résen. A vízesésnél ugyanakkor csak két embertől kell megszabadulnunk, majd a programozó nem az EÜ szobában, hanem egy irodában haldoklik. A szervernél elég jópofa, hogy bár törhetetlen üvegfal mögött rejlik a gép, a billentyűzetet piszkáló maffiózót le lehet lőni két üveglap közti résen keresztül. A tetőtér egy kicsit más elrendezésű Xboxon, ami pedig még érdekesebb: ebben a verzióban itt – és nem Oroszországban – ölik meg Wilkes barátunkat. Ennek következtében a végén minden katona ránk céloz, s nem lehet csak úgy átfutni közöttük. Viszont be lehet húzódni a sötét pontokhoz, s onnan leszedni a jómadarakat.





NUCLEAR POWER PLANT

A Kalinatek irodaházból szerzett adatok arra utalnak, hogy Nikoladze egy abszolúte szokatlan típusú hálózattal kommunikál a terrorista sejtjeivel. A hálózat lenyomozását sajnos akadályozza bizonyos elektromos zaj, ami egy nukleáris erőmű körül képződik a Kola-félszigeten. Egy antennát keresünk tehát a létesítmény területén.

Valamiféle generátorteremből indulunk, ahol lőjük ki a kamerát még fentről, majd amikor az őr elindul a lépcső felé, ugorjunk le és távozzunk az ablakon keresztül. Mondjuk el is intézhetjük a fickót, de csak csöndben, mert a lényeg az, hogy az ablak előtt egy őr járkál, és azt célszerű meglepni. A hófúvásba kilépve induljunk el a nagyobb épület felé, és a távcsöves puskával „adjunk" a fagyoskodó őrszem fejének. Bent ismét muszáj lesz elbánnunk valakivel, majd egy kis belső udvarra juthatunk a tolvajkulcsunk segítségével. A fal mentén futó vékony csővezetékeken kapaszkodjunk fel egészen magasra. Legfelül reflektorozó őrszemek tanyáznak, akiket még a lejjebbi szintekről érdemes kinyuvasztani. Igaz, ha tökéletes játékra törekszünk, akkor inkább kikerüljük a fénycsóvát, és életben hagyjuk a fickókat, hiszen olyan magasan vannak, hogy nem tudjuk eltüntetni a hulláikat. Ha minden OK, egy szellőzőcsatornába mászhatunk be, ami felvezet a tetőre, ahol két katona és egy kamera vár likvidálásra. Lépjünk be a kamera alatti ajtón, s újabb zár megpiszkálása után egy liftaknába mászhatunk le, egy lift tetejére.

A liftezők beszélgetését követően ugorjunk le a lift alá, és a folyosó alatt keressük meg azt a sarkot, ahol ki tudunk mászni. Mielőtt mondjuk ezt megtennénk, lőjük ki a falra szerelt kamerát, sőt az acélrács fedezékében megvárhatjuk, míg arra jön a folyosón járkáló őr. Az üzemmérnököket nem szabad megölni, de azért üssük le őket, nehogy megszólaltassák a riasztást. Óvatosan lopózzunk tehát az első ilyen fickó mögé, majd a kisebb szobában is üssük le a kollégáját – a helység alkalmasnak tűnik a testek elrejtéséhez. A folyosó elágazásából, illetve a másik végéről tűntessük el a kamerákat. Utóbbi alatt egy nyílást találunk, aminél ismét lemászhatunk az acéljárda alá, s beosonhatunk az üzem területére. A sötétség takarásában (a tartályokhoz felvezető apró lépcsőnél) várakozzunk a zsoldosok technikusára, majd elkapva a grabancát faggassuk ki a hűtésszabályozó terem belépési kódjáról (560627). Az üveg mögötti technikust is leüthetjük, de lényegesebb, hogy a hozzá vezető folyosón továbbmenjünk, hiszen így jutunk az általunk keresett üzemhez. A kanyarulatnál vigyázzunk a kamerára, és az őrre – célszerű a művelethez besötétíteni. Az újabb mérnökök és a hulla eltűntetéséhez ismét rendelkezésünkre áll egy kis szoba. A folyosó végi kameráról ne feledkezzünk meg, s még jobban vigyázzunk a keresett terem bejáratát figyelő másikra: mielőtt odalépnénk az ajtóhoz, lőjük ki a világítást. Utána a hatalmas tartályok oldaláról ugyancsak szedjük le a kamerákat, üssük le a bent munkálkodó mérnököt, majd valamennyi terminálnál idézzünk elő üzemzavart. A zónaolvadás hatására felbolydul az erőmű, s fent – a terem bejáratától nem messze – megnyílik a vészkijárat. Csupán egyetlen katonával kell számolnunk útközben.

Az üzemzavar miatt nem igazán tudnak kivonni minket a helyszínről, ezért a katonák vonatát kell majd igénybe vennünk. A feljebbi szinten a folyosót őrző ágyúval felesleges dacolni (bár egy jelzőláng eldobásával lehetséges), hiszen megkerülhetjük: csak ki kell nyírnunk a csapokkal teli üzem őrét, elvenni az ott dolgozó technikustól a következő ajtó kódját (151822), és még mindig ugyanott felmászni a szellőzőnyílásba. A csatornán keresztül egy irodába lyukadunk ki, ami szintén a folyosóra nyílik, de már az ágyú mögött. Kapcsoljuk ki az ágyú ellenségfelismerő rendszerét, és várjuk meg, hogy végezzen az időközben arra járó üzemeltetőivel. A technikustól szerzett kóddal nyissuk meg az üvegajtót, és menjünk a szétrombolt irodákhoz. A kitört üvegeken keresztül könnyen megközelíthetjük az irodákat őrző ágyút, de útközben találhatunk jelzőlángot is, amivel elterelhetjük a gépezet figyelmét. Balra nyílik aztán egy folyosó, aminek a végében egy kamerával őrzött ajtó található. Tűntessük el a két őrt a vezérlő teremből (egy kólás dobozzal kicsalogathatjuk az egyiket a folyosóra, majd így diszkréten végezhetünk a másikkal is), és menjünk tovább a terroristák technikusához, aki annyira bele van feledkezve a munkájába, hogy meg se fordul, ha zajongunk. Üssük le, és a számítógépe segítségével végezzük el a feladatunkat, majd távozzunk a másik ajtón keresztül.

Már csak el kéne érnünk a vonatunkat. Fejlövéssel végezhetünk az utunkba kerülő örökkel – persze óvatosan merészkedve elő a sarkoknál. A következő ajtó kódját Grimsdottir adja meg az OPSAT képernyőre (795021), s ismét csatornapatkányként remekelhetünk: ereszkedjünk le az akna csövébe kapaszkodva. A hangárban szabaduljunk meg az őröktől (ehhez használhatjuk a robbanó hordókat is), és csak utána ugorjunk le a szellőzőcsatornáról.

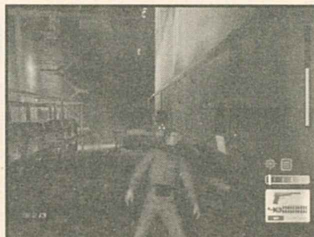
CHINESE EMBASSY

A legújabb fejlemény az, hogy Nikoladze kapcsolatban állt a kínai nagykövetséggel Burmában. Ki kell deríteni, milyen összeköttetés fűzi őt a Kínai Népköztársasághoz.

Burma utcáin eleinte csak közrendőrökkel találkozhatunk, akik természetesen nem érdemlik meg a halált. Maximum elkábítani vagy leütni szabad őket – utóbbi célból az első kettő fickót könnyen becsalhatjuk a sötét sikátorba. A romos ház létráján keresztül egy másik útszakaszhoz jutunk, ahol a következő két rendőrrel nem kell semmit sem csinálni, merthogy kikerülhetjük őket. Először másszunk fel az állványzatra, arról csússzunk át a kötélen a túloldali házhoz, annak a kis peremén körbemenve a tűzlétrához igyekezzünk, és másszunk le. A legkényesebb rész, hogy úgy ugorjunk le, hogy ne figyeljen fel senki a zajra – a leérkezéskor nyomjuk a lopakodás gombját. Nem messze a tűzlétrától szemetes konténerre figyelhetünk fel egy kerítés mellett, s

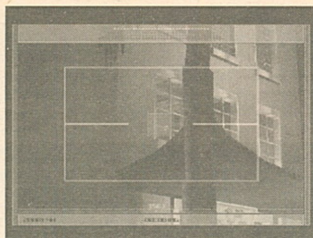


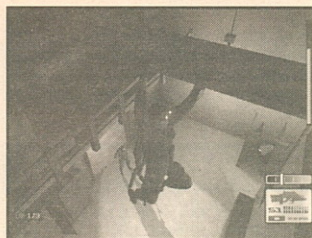












ott átmászhatunk az újabb útszakaszhoz. Ezúttal a csatornát kell becéloznunk, amiről félre van húzva a fedő. Elég nyílt utcai szakaszról lévén szó, az életben maradáshoz alighanem sokkoló lövedékeket kell bevetnünk.

A koromsötét csatornában két emberrel futhatunk össze, akiket azonban továbbra sem szabad megölnünk: helyette kövessük őket. Ne a vízben gázoljunk, mert úgy könnyen felfedezhetnek minket. Miután kettéváltak, az elöl haladó katona útvonalán maradjunk. Ő egy világosabb helyen őrködik, de azért besétál egy sötétebb szakaszhoz, ahol leüthetjük. Nem messze az őrhelyétől ugyanolyan létra vezet felfelé, mint amin leereszkedtünk: ott menjünk fel. A csatornanyílást őrző katonát gyorsan vonszoljuk be a nylonfüggöny mögé, majd a társát is kábítsuk el – ehhez jó a sokkoló, a bénító, de akár a széndioxidgázos figyelemelterelő kamera is. (Avagy hagyjuk az elsőt világosban, s amikor a társa a segítségére siet, azt úgy üssük le.) Ha tiszta a terep, másszunk fel az állványzatra, és kapaszkodjunk át a csövön a fapallóra, amiről bemászhatunk a házba. A tetőn beszéljünk a kontaktunkkal, majd kötözzük magunkat a reklámtábla fölötti kéményhez, és ereszkedjünk le az épület oldalán. Lent újabb katonák várnak elaltatásra, majd ismét egy romos házba kapaszkodhatunk fel az állványzaton keresztül. Egy vezetéken visszacsúszhatunk az utcára, ahol forduljunk be balra a sikátorba. A tűzlétránál megint egy katonába botlunk. A sötétben várjuk meg, míg felkapaszkodik a létrára, onnan ugyanis egy ütéssel leverhető. Bár az is megoldás, ha a szűk szakasznál a beterpesztő mozdulattal ugrunk a nyakába. A sikátor végében a falról elrugaszkodó dupla ugrással tudunk átmászni a falon.

A követség közelében szigorodnak a játékszabályok: egyáltalán nem megengedett a riadó. A hátsó kapunál könnyen belopózhatunk a porta mögé, mivel épp érkezik egy teherautó, és el van foglalva a portás. Az utcai fal tövében kellemes sötétség van szinte az egész követség területén, így egyszerűen elosonhatunk egészen a főbejáratig. Felpillantva az épület homlokzatára láthatjuk, hogy valaki mozog az ablak mögött, s odairányítva a puskamikrofonunkat kihallgathatjuk az illető telefonbeszélgetését. Kong Feirong tábornok épp Nikoladzéval társalog valami közös csapásmérésről. Ez felettébb érdekes, úgyhogy hallgassuk le a kocsijában lejátszódó beszélgetést is, amikor távozván a követségről kicsit időzik a bejáratnál. Ha megvagyunk, kábítsuk el a főporta őreit (erre kiválóan alkalmas a figyelemelterelő kamera gáztámadása) vagy osonjunk el a hátuk mögött, és másszunk ki a porta mögötti falon Coen barátunkhoz – egy helyen meg van bontva a szöges drót, és még egy mászórúd is oda van készítve.

Xbox sajátosságok

Az utcák nincsenek úgy széttagolva, tehát a tűzlétra használata és kerítésmászás helyett a többi ház peremén kell végigmennünk egészen a felnyitott csatornafedőig. Ott viszont egyszerűbb a dolog: a tér közepén van egy sötétebb rész, ahol észrevétlenül átosonhatunk a csatornanyíláshoz. A csatorna őrei jóval veszélyesebbek, mert van lámpájuk, viszont egy egyszerű trükkel végezhetünk velük. Amikor még a legelején egymás mellett állva beszélgetnek, lőjünk oda egy figyelemelterelő kamerát, és gázosítsuk el őket. Ha netán némelyikük ébren maradna, az is bepánikol, úgyhogy a sötétből előlépve leüthetjük. Még murisabb megoldás, ha megvárjuk, hogy elinduljanak, s amikor már mindegyikük a vízben gázol, a vízbe lövünk egy sokkolót... Egy sokkolót ugyanakkor mindenképp hagyjunk a követség kutyás őrének. A kutya lelövése egyébként nem számít halálos áldozatnak.

ABATTOIR

Nikoladze kétségbeesetten dacol az USA erejével, s ennek jeleként ki akarja végeztetni az amerikai hadifoglyait. Grinko, a zsoldos fogja végrehajtani a gaztettet, amivel reményeik szerint háborút provokálnak az USA és Kína közt.

A foglyokat egy húsüzemben rejtegetik. Nyírjuk ki vagy üssük le az első két őrt, akik eltüntetésére kiválóan alkalmas a csappal nyitható/zárható verem. Használjuk a kis házban a számítógépet, s a túloldalon kilépve rögtön szedjük le a magasban őrködő katonát, majd óvatosan közelítsünk az udvar felé, mert el van aknásítva a terep. Csakis a hőképes nézettel láthatjuk az aknák hollétét. A konténereken nyugodtan átmászhatunk, s közben persze likvidáljuk a reflektorozó katonát is a reflektorával együtt. Itt kell megjegyezni: ha valaki nem akar riadót az imént generált két megközelíthetetlen hulla miatt, életben is lehet hagyni az őröket, mert az udvar sötét részein át lehet osonni, és a reflektor fényét is el lehet kerülni. Utána látszólag zsákutcába jutunk, de a szemétlerakónál van egy járat a magasban. A szemetes konténerről ugorjunk a sarok irányába, majd az oldalsó falról taszítsuk magunkat tovább: így elérjük. A tetőn lehetőleg ne lépkedjünk a bádogon, mert azonnal magunkra tereljük a figyelmet. Inkább használjuk ki a gerendákat, pallókat, peremeket és köteleket: az útvonal adja magát. A tetőn lévő antennát végül semlegesítsük, majd lőjük le a nyakunkra küldött fickót. Menjünk tovább ezúttal most már a tetőn keresztül, és nyissuk ki a tolvajkulccsal az ajtót. A katonától elvett kóddal (770215) menjünk be a számkódos ajtón – bár ha előbb egy kitérőt teszünk lefelé, a mozgásérzékelő aknához, onnan sok hasznos cuccot elvihetünk.

A vizesblokkban a hordóról elrugaszkodva kapaszkodjunk fel a keresztgerendán, másszunk át a pissoirokhoz, és ugorjunk az őr nyakába. A társát a válaszfal széléhez húzódva szép nyugisan becélozhatjuk, majd használhatjuk annak számítógépét. A következő folyosóról nyíló szobában elkaphatjuk a háttal ülő fickót, és vallathatjuk a foglyok hollétéről. Utána – ismét a folyosón – ugorjunk le a nyitva lévő rácson, s a szellőzőrendszeren keresztül haladjunk tovább, illetve feljebb. A másik szinten az álmennyezet fölé lyukadunk ki, amin frankón átlátni a hőképes nézettel, és át is lehet rajta lőni – az őrök így aligha jelenthetnek problémát. Sötétítsünk be a hulláknál, majd irány a hűtőkamra, ahol az őrökön kívül egy automata ágyú is problémát jelenthet. Az ajtót őrzi, tehát másszunk át a szekrényeken, és kapcsoljuk ki. Az őröket mellesleg a hőképes nézettel kisegítve könnyen likvidálhatjuk. Hamarosan egy második ágyú hangját is hallhatjuk, de vigyázat: ezúttal az ajtó másik oldaláról jön a zaj. Kapaszkodjunk tehát fel a szekrények közti ládáról a sínre, és azon másszunk át a következő helyiségbe. Kapcsoljuk ki az ágyú ellenség-megkülönböztető rendszerét, majd az ágyú mellett heverő kólás dobozzal csaljuk a fegyver csöve elé a túloldalt ácsorgó katonát. Az utolsó hűtőkamrából csapóajtó nyílik a szellőző rendszerbe, s azon keresztül juthatunk el az alagsorba. Ott az őr eltűntetése után nyissuk fel a rolót a karral, és másszunk át alatta.

A karámoknál ismét megtréfálhatunk két őrt az automata ágyúval, viszont a következő ágyú minket tud megtréfálni, amennyiben nem hajítunk be hozzá egy jelzőlángot – egyet a folyosón találhatunk. A lefüggönyözött folyosón megint csak nagy hasznát vesszük a hőképnek: míg mi célzott lövéseket adunk le, addig a két őr csak vaktában tud lövöldözni a leplekre. Végül megérkezünk a vágóhídhoz, melynek végében egy-egy automata ágyú őrzi a foglyokat. A bal oldalinál (ami az amcsi hadifoglyokat őrzi) csak az intelligenciát kapcsoljuk ki, a jobb oldalit viszont teljesen – utóbbi irányban ugyanis beszélnünk kell a fogva tartott valódi kínai diplomatákkal, akik nem Feirong emberei. Ha ez megtörtént Grinko zsoldosai érkeznek, hogy végrehajtsák a kivégzéseket. Eleinte fölösleges a kis folyosóról kimerészkednünk, sőt a függöny takarásában kiváló lőállást vehetünk fel, míg a másik irányban őrzött foglyokat immár védi a mindenre tüzelő gépágyú. A végén viszont Grinko likvidálásához ki kell mozdulnunk, mert nem hajlandó eltávolodni a vágóhíd bejáratától. Biztos fedezékből figyeljük meg, honnan tüzel (bár össze-vissza rohangál), és dobjunk neki egy gránátot vagy lőjünk.

Xbox sajátosságok

A reflektorokat nem lehet kilőni, ami igencsak kemény dolog. Muszáj észrevétlenül átvágni az aknásított szakaszon, s kihasználni a konténerek, illetve egyéb tárgyak takarását. Figyeljük meg a reflektorok pályáját és az aknák elhelyezkedését, s úgy egyértelművé válik az út. A tetőn pedig nemcsak hogy a bádogra nem szabad lépni, de arra is vigyázni kell, hogy a villogó neonreklám fényénél megláthatnak minket a tetőablakokon keresztül. A sötét időszakokban kell tehát pontról pontra haladnunk. Később az álmennyezet alatt túl sokan vannak, célszerűbb egyszerre, egy gázos kamerával elintézni őket. Az utolsó hűtőkamra csoportosulásánál hasonló eredményt érhetünk el egy gránáttal. A legvégén a túszszabadításnál jóval nehezebb az akció: nincsenek ugyanis függönyök, ami mögött elbújhatnánk, ráadásul a katonák második hulláma gránátokat hajít be a túszokhoz, és Grinko is jobban harcol. Xboxon így inkább a puska sorozatvető funkciója ajánlott mind Grinko, mind az emberei ellen.

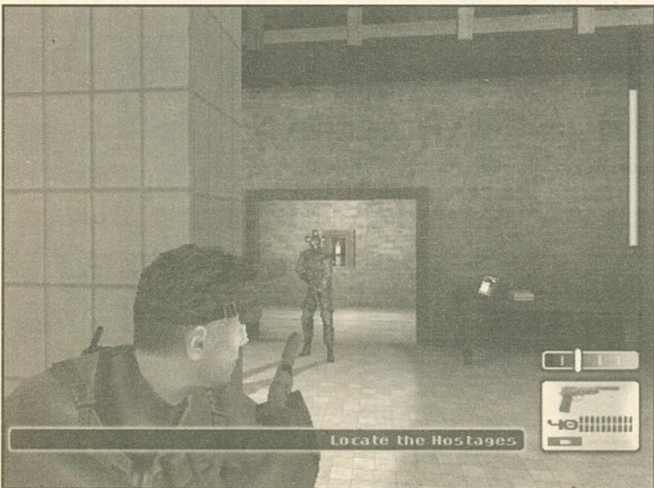
CHINESE EMBASSY

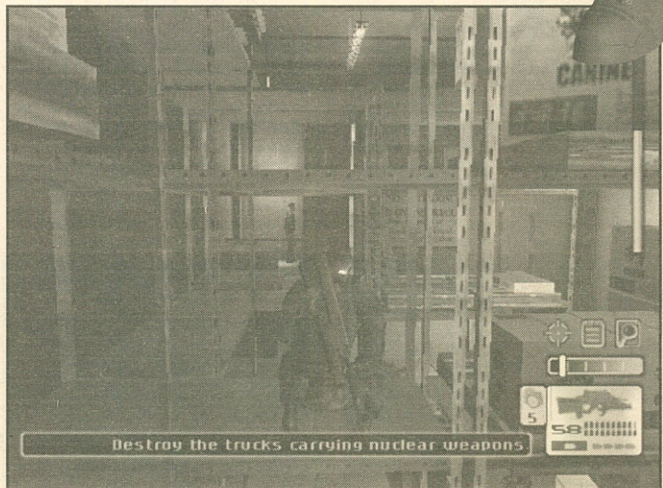
A sikeres szabadító akció után bizonyítani kell, hogy Feirong a saját szakállára működött együtt Nikoladzéval, különben az USA könnyen háborúba keveredhet Kínával. Visszatérünk tehát Kína nagykövetségére, Burmába.

A nagykövetség épületébe a szomszédos étterem tetején keresztül vezet az út. Az étterembe a főbejáraton és a hátsó ajtón keresztül egyaránt bemehetünk, de az előbbi javasolt, mivel előbb érdemes odadobni egy gránátot a vendégeskedő katonákhoz, s csak utána foglalkozni a lármázó szakáccsal. A konyhából létrákon keresztül mászhatunk egészen a tetőig, s onnan egy pallón át a szomszédos házba. A lepukkant lakásban – mint már megannyiszor – a sötétséget hívhatjuk segítségül. Keressük fel végül a kis erkélyt, ahonnan valami drót van kifeszítve a nagykövetség felé, s azon átcsúszhatunk. A stukkó peremen végigmászva már láthatjuk a piálgató Feirong sziluettjét az egyik ablakban, de még hosszú út vezet hozzá. Másszunk fel az ereszcsatornán a szellőző nyíláshoz és ereszkedjünk le a csapóajtón. Óvatosan érkezzünk az asztalra: úgy meglephetjük a sarok mögött ücsörgő őrt. A raktárban ki van törve a fal, s a lyukon keresztül átoldalazhatunk a válaszfalak közötti szűk helyen. A járat végében leereszkedhetünk a csövön, s lent ismét oldalazhatunk – közben hallhatjuk, hogy a katonák már hozzáfogtak a bizonyítékokat tartalmazó számítógépek megsemmisítésének. Lepjük meg őket mondjuk egy gránáttal, mielőtt még sorra kerítenék a központi szervert is, aminek az adataiba azután nézzünk bele.

Ezzel még nem végeztünk, ugyanis kiderül:







egy konvoj indul bombaelőállításhoz alkalmas cuccokkal. Egy kis raktárban elsősegélycsomagra lelünk, mellette pedig egy lépcsőházra. A lépcső tetejénél sötétítsünk be, s így mindkét ott posztoló őrt csendben elintézhetjük. Persze hasonlóképpen járjunk el a kamerával is. Utána az őrök körletén óvatosan lopózzunk keresztül, ha nem akarjuk felébreszteni az ott alvó két katonát. Utána az optikai kábelünkkel lessünk ki a folyosóra, és várjuk meg, amíg a két ember bemegy a kódos ajtón.

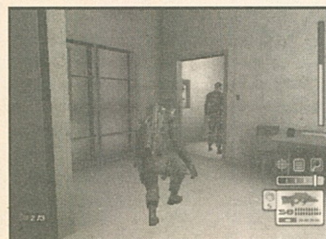
Mivel a nagykövetség épülete elég hideg, mostantól új trükkel élhetünk a kódos ajtónál: a hőképpel láthatjuk, melyik gombok lettek utoljára lenyomva, és milyen sorrendben. Ez alkalommal az 1436-os kódot kell beütnünk. Óvatosan lépjünk be, ugyanis közvetlenül az ajtó mögött egy őr várakozik, mellette pedig egy automata ágyú pásztázza a környéket. Az őr leütése után kapcsoljuk ki az ágyú IFF rendszerét, majd kapaszkodjunk fel az állvány tetejére, onnan pedig még feljebb, a kitört korláthoz. Az újabb ágyúnál szintén hatástalanítsuk az ellenség-felismerést, ami után gyorsan kapaszkodjunk fel a csarnokon átfutó csőre, és másszunk be Burma zászlaja mögé. Várjuk meg, amíg az ágyú végez a közeledő őrrel, majd álljunk meg a hatalmas kínai zászló mögött is, mert a túloldalon két katona jelenik meg. Legyünk türelemmel, amíg a tiszt kinyitja a retina-záras ajtót a társának, s miután egyedül maradt, ugorjunk le mögé, és kényszerítsük az ajtó ismételt kinyitására. Figyelem: itt rendkívül óvatosan kell leugrani, s ehhez az ugrás után azonnal nyomjuk a lopakodás gombját! Utána végezzünk az ablakon kibámuló katonával, és nézzük meg a számítógépét. Másszunk fel az ablak melletti zsámolyra, s az ablakon keresztül távozzunk.

Lent, mielőtt átmennénk a kertbe, hagyjunk a bejáratnál egy kis szagot magunkból, majd húzódjunk sötétbe, és intézzük el a szimatoló kutyát. Az őrökkel ugyancsak végezzünk, majd kert végében lévő kapunál (a csatornában) menjünk át a garázsokhoz. Az őrségtől és a kamerától szabaduljunk meg, viszont bent a raktárban ne siessünk: várjuk meg, amíg a tiszt átmegy a másik helyiségbe, s így ott hagyja a nyomait a kódos ajtó billentyűzetén. Átmászva a polcokon a már ismert módszerrel kiderîthetjük a kódot: 9753. A túloldalt már nyugodtan leüthetjük a tisztet, majd kapcsoljuk le a villanyt, és egy kis topogással csaljuk be a legközelebbi őrt. Amikor világosságot akar gyújtani, őt is kapjuk el. A raktár utolsó őrét utána már a puskánkkal is leszedhetjük. A kamerákat ugyancsak lőjük ki, és másszunk fel a ládahalomra, amiről átugorhatunk a garázsokhoz vezető útra. A fegyverszállító teherautókat csurig tankolták, és már épp mennének, ezért roppant gyorsnak kell lennünk: lőjünk bele a benzinkútba.

A jól végzett munka örömét érezve nyissuk fel a betonba beágyazott csapóajtót, és a kiszolgáló folyosón meneküljünk. A folyosó végén nehogy megöljük a parancsnokot (helyette bújjunk el a beugróban), ugyanis csakis az ő nyomai alapján tudjuk meg a következő ajtó kódját (1456). A személyzeti liftből továbbkövethetjük, s újabb kódos ajtót játszhatunk ki (1834), majd Feirong irodájába is bebocsátást nyerünk (7921). Nyugodtan lépjünk be a részeg fickóhoz (a parancsnokát csak heccből lőtte le), de miután beszéltünk vele, talán jobb odébbhúzódni, mert vaktában lövöldöz még egy párat. Amikor már csak dühöng magában, kapjuk el hátulról, és kényszerítsük a számítógépe használatára. Ezzel kész is a küldetés, jóllehet az épület időközben végleg az enyészetnek indul, ezért még egy dolgunk van: a lángok között elvergődni a lépcsőházhoz, aminek az ablakán keresztül kiugorhatunk a helikopter-leszállóhoz.

Xbox sajátosságok

A lepukkant lakásban nem sokat érünk a sötétben, mert az őrnek lámpája van. Ráadásul még a szemünkbe is világít, úgyhogy a hőképes nézet segítségével a lehető leggyorsabban végezzünk vele. A billentyűzetek hőképes átvizsgálásával az Xbox verzióban sietni kell, mert a gombok kihűlnek, és ha addig nem ütöttük be a kódot, a küldetés kudarcnak lesz elkönyvelve. Az első ilyen ajtó mögötti ágyút pedig nem lehet olyan könnyen elkerülni, mint PS2-n. Az ajtóból egy tapodtat se menjünk beljebb, hanem egy elterelő kamerával előbb gázosítsuk el az őrt, majd kapaszkodjunk fel a vázákkal teli polcra, onnan pedig még feljebb. (A vázákat ne lőjük szét, helyette oldalazva menjünk mögöttük.) A fenti automata ágyú IFF rendszerének kikapcsolása után érdemes megvárni, míg az elvégzi a dolgát, mert ha felkapaszkodunk a csőre, a túloldalt azonnal megjelenik a „retinás” fickó és a társa. Az pedig nem jó, hogy ha felfigyelnek a fegyverropogásra.





PRESIDENTAL PALACE

Nikoladze hatalmas kockázatot vállalva visszatért Tbiliszibe, az elnöki palotába, úgyhogy nyilvánvalóan nagyon értékes számára az a tömegpusztító fegyver, amit ott tárolnak. A feladatunk az, hogy megakadályozzuk ennek az Ark névre keresztelt fegyvernek a használatát.

A palota falának tövében nem kell törődnünk sem az őrrel, sem a reflektorral, helyette a balra lévő kéményre kötözve magunkat ereszkedjünk le a esőcsatorna kivezető nyílásához. Mivel maximális biztonsági intézkedéseket léptettek életbe, még a csatornában is láthatatlan sugaraknál kell számolnunk, amiket csakis a hőképes módban észlelhetünk. A villogó sugaraknál a holtidőt kell kihasználnunk az átrohanáshoz, a folyamatos sugaraknál pedig át kell bújnunk alattuk, illetve a plafonon futó csövön tudunk átmászni felettük – ne felejtsük el felhúzni a lábunkat. Egy mozgásérzékelő aknát is hatástalaníthatunk, aminek a szomszédságában egy létra vezet felfelé. A kertnél húzódjunk az első fatörzs takarásába, és onnan lőjük fejbe a gyanakvó őrt és a kutyáját egyaránt. A kertkapu kódját ettől az őrtől vehetjük el: 2126. A bokrok között előzékenyen sötétítsünk be mindenhol, mielőtt még a páncélozott kamerák észrevennék a sziluettünket, az utolsó kamerát pedig kerüljük ki, hogy jobbról közelítjük meg a kertkaput.

A főbejárat használata helyett forduljunk balra, és az elcsúsztatható panelnél lépjünk be az épületbe. A vitrines teremben használjuk ki a sötétség takarását, és szép sorjában vadásszuk le a három őrt (avagy kerüljük ki őket), majd vigyázva a láthatatlan sugarakra lépjünk be az ajtón, ahonnan kijöttek. A lépcső aljánál úgy ugorhatjuk át a sugarat, ha oldalról, a falról rugaszkodva ugrunk a lépcsőre, a tetejénél levőket pedig átmászva a korláton. A hallban elit katonák járőröznek, úgyhogy ajánlatos őket észrevétlenül levadászni: használhatunk mondjuk gázos kamerát. Az egyiküknél találjuk az emeleti ajtó kódját: 70021. A következő folyosón a lámpák gallyra vágásával, a sötétből célozhatjuk be a járőröket. Az utolsó vitrinnél forduljunk balra, és ne felejtsük el besötétíteni a kamerának. A dolgozószoba szűk folyosóján megint sugaraknát kell kijátszanunk, az utolsó fölött ezúttal sima ugrással lehet átszökkenni. A könyvespolcok felől settenkedve elkaphatjuk a katonát, majd használjuk a számítógépet. Kiderül, hogy egy táskába rejtett bomba a küldetésünk célja, ami a könyvtár széfjébe van elrejtve. Visszatérve a folyosóra haladjunk tovább a dupla ajtón: mögötte egy őrt és egy besötétítést igénylő kamerát találunk.

A kinyitott ablakú folyosón siessünk át, majd az elromlott liftnél likvidáljuk a járőrt egy fejlövéssel, és üssük le a liftszerelőt. Mivel a lift rossz, lépcsőn kell lemennünk a könyvtárba, ahol az eddigi leghúzósabb tűzpárbaj veszi kezdetét: két könyvespolc mögül Nikoladze legjobb emberei célozzák be hősünket, egy társuk pedig felsiet a galériára. Meglátásom szerint az a legtisztább és leggyorsabb, ha mi lepjük meg őket, és nem fordítva. PS2-n egyedül ennél a pontnál éreztem hasznosnak a puska sorozatvető üzemmódját (az L3-mal válthatunk), ugyanis a cél az, hogy előbb érjünk oda a jobbra lévő könyvespolc mögé, mint hogy az ellenségeink elfoglalhatnák az állásaikat, s amint megjelennek, szitává lőjük őket. A pincéből két járat vezet fel a könyvtárba, tehát amikor halljuk, hogy a katonák megkapják riasztást, gyorsan odarohanunk a jobb oldali mellé, ahonnan kettő ember rohan elő, s ha elég gyorsak vagyunk még marad idő a másik oldalon lévő társukat is becélozni.

A pincében már csupán egyetlen embert találunk: magát Nikoladzét. Kapjuk el a grabancát (még véletlenül se öljük meg), és kényszerítsük a széf retinaletapogatójához. A széfben nem egészen az van, amit vártunk, ráadásul megjelennek az új elnök katonái. Nikoladze alkut köt velük, ezért magunkra maradunk a katonák parancsnokával. Ne tegyünk semmit, hiába kezd el visszaszámolni – időközben ugyanis értesít minket Lambert, hogy hamarosan egy rövidzárlattal fognak nekünk segíteni. A hirtelen elsötétedés meglepi a katonákat, úgyhogy azonnal rántsuk elő a fegyverünket, és a hőképes nézetünk segítségével mihamarabb végezzünk valamennyiükkel.

Siessünk vissza a könyvtárba, ahonnan – újabb tűzharc után – a dupla ajtón keresztül eredjünk Nikoladze nyomába, ugyanis a legújabb parancsunk értelmébe eljött az idő likvidálni őt. A belső udvar sötét, ezért nem lehet gond biztos lőállást felvenni: először a földszinti őrt, majd az emeleti vonjuk ki a forgalomból. Az emeletre az ereszcsatornán tudunk felkapaszkodni, ahol aztán ügyeskedjünk a zárral. A kőpárkányos folyosóról végül kedvező rálátás nyílik Nikoladze dolgozószobájára, s szerencsére valaki oda is készített a párkányra SC-20K lőszert, ha netán kifogytunk volna. Nem szabad hibázni, ugyanis csak egy lehetőség van eltaláli az ablak mögött feltűnő Nikoladze fejét. Utána a mögöttünk lévő ajtón át meneküljünk – persze azzal számolnunk kell, hogy közben többeket is mozgósítottak a gyilkos keresésére. Végül az ebédlőn keresztül lóghatunk meg.

Xbox sajátosságok

Az Xbox változatban teljesen máshonnan, a várfal mentén, egy kis peremről indul ez a küldetés. Ugorjunk fel a várfal kiszögelésére, majd annak túloldalán ereszkedjünk le fokról fokra. Ezután újabb kis peremre mászhatunk fel, onnan pedig egy dupla ugrással kapaszkodhatunk meg a felfelé futó csövben. Annak a végénél oldalvást ugorjunk le, s kapaszkodjunk meg a kiszögellésben, utána pedig folytassuk a mászást a vízszintes csöveken, majd a peremen oldalazva forduljunk át a sarkon. Ugorjunk tovább a platformokon, s majd csak a bokornál ereszkedjünk le, de ott is csak annyira, hogy a bokor melletti perembe kapaszkodva átoldalazhassunk a kiszögellés túloldalára. Miután visszahúzódzkodtunk, kapaszkodjunk fel a csövön, majd a tetőnél nagyon vigyázzunk, mikor mászunk fel: lehetőleg ne akkor, amikor valamelyik kutyás őr a közelünkben van, mert a kutya azonnal szagot fog. Várjuk meg, amíg eltávolodnak, majd először a reflektorozó toronyból szedjük ki a lövészt, s csak utána foglalkozzunk az őrökkel és végül a kutyákkal. Így jutunk végül el a bokorlabirintushoz, illetve a kertkapuhoz, ami az elnöki palotához vezet...

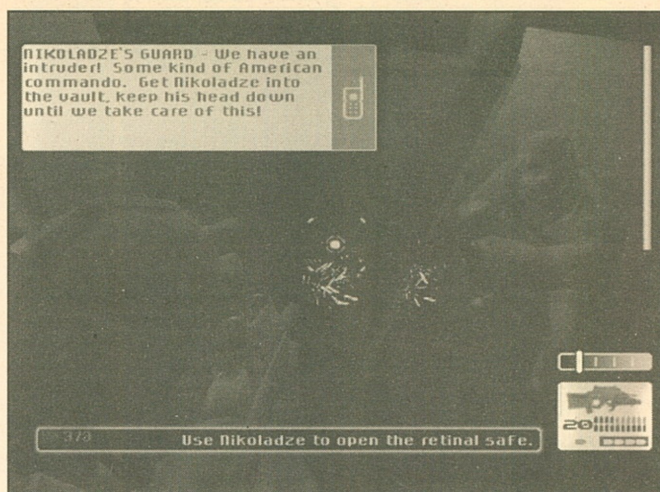
A palota belső elrendezése ugyanaz, mint PS2-n, de az akció jóval nehezebb. A hall utáni sötét folyosón nem lehet csak úgy lövöldözni. Várjuk meg míg a folyosó hosszában járkáló katonák elindulnak a túlsó irányba (és a ként mellékág őrei is hátat fordítanak nekünk), majd lopakodjunk utánuk, és forduljunk el balra, ahol csak egy kamera őrködik. Amikor nincs senki a közelben, lőjük ki a fényt, majd lépjünk be a dolgozó szobába... Amikor majd visszatérünk a folyosóra, továbbra is kerülni kell az összetűzéseket, ezért a dupla ajtó mögül kilépő katona elől a vitrin takarásába rejtőzzünk. Utána a könyvtárhoz a kód: 66768.

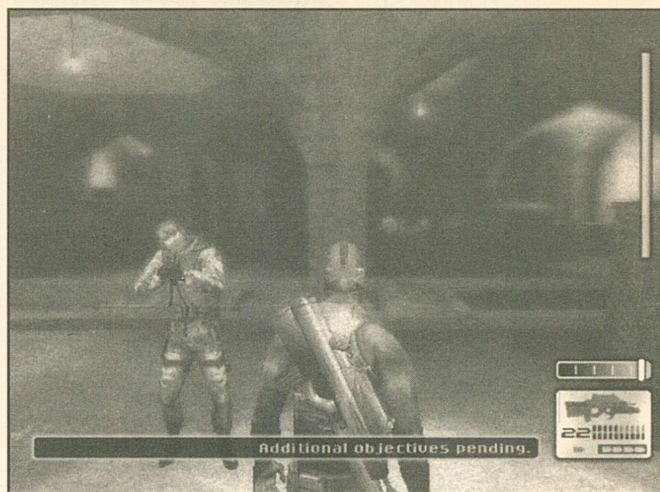
A liftnél még jobban keményedik a dolog: elitkatonák járőröznek, akik minden lövésre felfigyelnek. Az emberek helyett először a lámpákat kell kilőnünk, de azokat is úgy, hogy nehogy meglássák a torkolattüzet – mondjuk a pisztollyal, oszlop mögül. Miután az ellenségeink teljesen sötétben maradtak, csak vakon lézengenek: ekkor kapjuk el az egyiküket, és használjuk élő pajzsként, vagy kapjuk el mindegyiküket külön-külön. Xboxon a lift jó, ezért lépcső nincs. A liftből kilépve talán ugyanaz a taktika a leghatásosabb, mint PS2-n, jóllehet még gyorsabbnak és még pontosabbnak kell lenni, mert négy ember igyekszik elfoglalni a lőállását.

A végjátéknál Cristavi elnök emberei hihetetlenül profik. Hiába az elsötétítés, pontosabban lőnek az AK-47-eseikkel, mint mi a mesterlövészpuskával. Éppen ezért a legjobb békén hagyni őket, és a lehető legrövidebb úton (tehát a villanyoltásnál elstartolva a legegyenesebb útvonalon) visszasprintelni könyvtárba. Ha elég gyorsak vagyunk, nem állja el a leghátsó katona a feljárót, és talán még találatot sem kapunk be.

A belső udvar őreit szintén jobb elkerülni. Vágjunk át az udvaron a szökőkút árnyékában (a vízben gázolva), és jobb oldalt, az ereszcsatornán egyenest a kőpárkányos folyosóra másszunk be – az ereszcsatornáról oldalvást leugorva megkapaszkodhatunk a párkányba, és felhúzódzkodhatunk. Bénáskodás esetén lapuljunk meg a sötét sarokban (ott ugyanis még egész közel sem vesznek minket észre), és várjuk meg, amíg az őr elindul az udvar túlsó vége felé. Nikoladze kinyírása után egy katona érkezik, aki így akaratlanul is megnyitja nekünk a menekülés útját: ennek fejében persze jutalmazzuk halállal.

A távozás nem megy durr bele módra, és valamivel bonyolultabb, mint PS2-n. Másszunk fel az ebédlő és a lépcsőház közti ablakok közül a lépcső melletti sarkába, és mozdulatlanul gubbasszunk ott addig, míg a lépcsőn levonulnak a katonák, mind az ebédlőből is eltűnnek. Ekkor halkan ugorjunk le, és osonjunk végig az ebédlőasztal jobb oldala mellett, majd másszunk fel a balra lévő szekrényre. Onnan ugorjunk át a balkonra, és menjünk át a hallba, ahol simuljunk a bal oldali falhoz, és oldalazzunk át a túloldalra. Lent néhány katona ránk vár, így viszont a hátukba kerültünk, és ha diszkréten leugrunk az emeletről, angolosan távozhatunk a hátuk mögött lévő ajtón.





TENCHU 3: WRATH OF HEAVEN



Az összes küldetés
A küldetésválasztás képernyőjén vigyük be: L1, R1, L2, R2, Jobb, Négyzet, L3, R3.
Az összes karakter
A címképernyőn vigyük be: L1, R2, L2, R1, Jobb, Bal, L3, R3. (Tesshu amúgy csak úgy lenne választható, ha valamelyik karakterrel teljesítjük a játékot.)
A küldetések összes verziója
A küldetésválasztás képernyőjén vigyük be: R3, L3, R2, L2, R1, L1.
Az összes tárgy választható
A tárgyválasztás képernyőjén tartsuk lenyomva az R1 + L1-et és vigyük be: Fel, Négyzet, Négyzet, Bal, Négyzet, Négyzet, Le, Négyzet, Négyzet, Jobb, Négyzet, Négyzet.
Minden választható cuccból még tíz
A tárgyválasztás képernyőjén tartsuk lenyomva az R2 + L2-t és vigyük be: Négyzet, Négyzet, Négyzet, Fel, Bal, Le, Jobb.
Végtelen kapacitás a tárgylistában
A tárgyválasztás képernyőjén tartsuk lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2-t és vigyük be: Négyzet, Négyzet, Négyzet, Fel, Bal, Le, Jobb, Négyzet, Fel, Jobb, Le, Bal. Noha ezután is csak hat tárgy lehet nálunk, azokból korlátlan mennyiségűt vihetünk magunkkal.
Extra szint (Rikimaru titkos szintje)
A címképernyőn vigyük be: L1, Fel, R1, Le, L2, Jobb, R2, Bal.
Az extra szint (Through the Portal) ezután a főmenüben jelenik meg.
Rejtett szint (Tenchu 3 Demo)
A címképernyőn vigyük be: Fel, Le, Jobb, Bal, X, X, X.
Plusz életerő
Játék közben pauzáljunk, majd vigyük be: Fel, Le, Jobb, Bal, Négyzet, Négyzet, Négyzet.
Az összes képesség
Játék közben pauzáljunk, tartsuk lenyomva az L1 + L2-t és vigyük be: Fel, Fel, Le, Le. Ekkor eresszük fel az L1 + L2-t, és folytassuk: Négyzet, Négyzet, R1, R2.
A pontszám és az idő megjelenítése
Játék közben pauzáljunk, majd a kettes irányítón vigyük be: Jobb, Jobb, Bal, Bal.
A pontszám növelése
Játék közben pauzáljunk, tartsuk lenyomva az L1 + R1-et és vigyük be: Jobb, Jobb, Bal, Bal.
B-side dialógusok
Teljesítsük a küldetések első verzióját (Layout 1) Grand Master fokozaton, ami után a "Sound" menüben lesz választható a vicces párbeszéd.
Gyógyulás a Bamboo Forest pályán
Ha a meleg vizű forrásban kúszunk, növekszik az életerőnk.

PRO EVOLUTION SOCCER 2 (WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6)





Klasszikus csapatok
Nyerjük meg az Európa Kupát az alábbi csapatok valamelyikével, mire megkapjuk az adott országhoz tartozó klasszikus csapatot: Olaszország, Franciaország, Anglia, Hollandia, Németország.
Nyerjük meg az Amerika Kupát Brazíliával vagy Argentínával, s megkapjuk az adott országhoz tartozó klasszikus csapatot.
Európai válogatott
Valamennyi európai csapattal nyerjük meg a Nemzetközi Kupát.
Világválogatott
Győzzünk a Nemzetközi Ligában.

WORLD TOUR SOCCER 2003



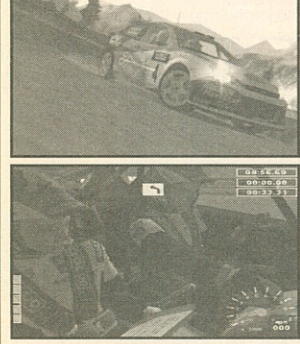


Ifi csapatok
A főmenüben vigyük be: L2, L1, L1, L2, L2, L2.
Végtelen pénz egy szezon erejéig
A főmenüben vigyük be: Fel, Fel, Le, Bal, Jobb, L1.
Végtelen pénz az összes szezonra
A főmenüben vigyük be: Jobb, Jobb, Bal, Fel, Fel, Fel.
Max skill az egyéni csapatoknak
Fel, Fel, R1, L2, Fel, L1.
Az alábbi kódokat a főmenüben vigyük be!
Stáblista: L2, L1, L1, L2, L2, L2.
Az összes mozi: L2, L1, L1, L1, L2, L2.
Gyorsan beszélő kommentátorok: L2, R2, R1, R2, L2, R2.
Farm hangok: L1, L1, R2, Fel, Le, Jobb.
Bohóc hangok: L1, L1, L2, R2, R1, R1.

WORLD RALLY CHAMP. 2 EXTREME



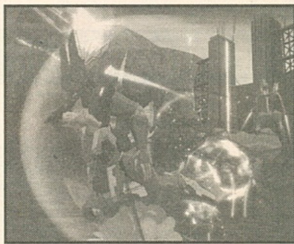
Különböző csalások
Menjünk az "Archives" menübe, majd azon belül a "Secrets" ponthoz, és ott írjuk be a kódokat.
Az összes kocsi, világ és nehézségi szint: EVOS
Turbó mód: NITRO
UFO jármű: UFOPTER
Krómozás: CHROME
Felülnézet: SATALITE
Alacsony gravitáció: LUNAR
Pattogó kocsik: KANGAROO
Billegő tárgyak: SWAY
Magas hangú mitfárer: HELIUM
Disco fények: DISCO.
Motion blurred grafika: MOBLUR.
Megfordított irányítás: FLIPLEFT
Első kerék meghajtás: NOREAR
Hátsó kerék meghajtás: PUSHME



ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER



Zoradius mini-játék
Válasszuk ki az "Extra Missions" opción belül a "Boss Battle" módot, és küzdjünk meg Vic Viperrel. Amikor Leoval harcolunk, pauzáljuk a játékot és vigyük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, L1, R1. Egy hang jelzi a kód helyes bevitelét, minekután a Zoradius mini-játékot az "Extra Missions" képernyőre visszatérve találjuk meg.
Az összes power-up a Zoradius minijátéknál
Pauzáljuk a Zoradiust, és vigyük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, L1, R1.
Másfajta megjelenés
Teljesítve a játékot Jehuty több verzióját is megnyithatjuk.
Másfajta befejezések
Amennyiben "A", "S", vagy "SS" ranggal teljesítjük a játékot, új képeket nézhetünk meg a stáblista után.



XENOSAGA: EPISODE 1



Reset játék közben
Menet közben tartsuk lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 + Start + Select-et.
A közjátékok átugrása
Amikor egy már látott közjátékot kezd bemutatni a játék, nyomjunk Startot, majd Háromszöget.





WWE CRUSH HOUR



Kevin Nash megnyitása
-A főmenüben vagy a karakterválasztásnál vigyük be: L2, Négyzet, R2, Kör.





ATV QUAD POWER RACING 2



Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE9206DA BCA99C80
P1 nagy pontszám - 50hz
DE66710A C19E7B82
P1 nagy pontszám - 60hz
DE66749A C19E7B82
Az összes ATV megnyitva
CE75257A BCA9A282
Az összes pálya megnyitva
DE75257E BCA91A82
Az összes motoros megnyitva
DE752506 BBA89A82

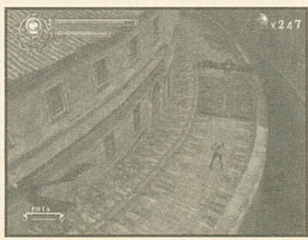


DEVIL MAY CRY 2



Master kód
EC88BE58 14444FC8
Karakter csalások:
A karaktermódosító csalások közül csak egyet használjunk!
Trish választása
4CC28C58 1456E5A6
Secretary választása
4CC28C58 1456E8A6





Dante-C1
4CC28C58 1456E7A5
Dante-C2
4CC28C58 1456EBA6
Dante-C3
4CC28C58 1456E9A6
Csak az első lemezen!
Lucia-C1
4CC28C58 1456E6A5
Csak az első lemezen!
Lucia-C2
4CC28C58 1456EAA6
Csak az első lemezen!
Lucia-C3
4CC28C58 1456E4A6
Csak az első lemezen!
Csalások a csatákhoz:
A következő kódok csakis csaták közben lesznek aktívak.
Sérthetetlenség
3CC17FD3 1456E7A2
Állandóan showtime van
3CC17FC1 1456E70C
Max életerő
4CC17B8C 1456089C
Örök életerő
1CC17B88 394F089C
Végtelen ugrás
4CC17CD6 1456E6A6
Max devil trigger kijelző
1CC17CB8 394F089C
Végtelen devil trigger
4CC17CB2 1456089C
1 találattól kinyúló ellenfelek
1C9A80A8 2055E773
1C9A80AC 2835B885
1C9A80B0 3854300C
1C9A80B4 0825E7A7
1C9A80BC D854E7A5
1C9A80C4 0C581496
1C90CEE8 0C53B005
Mindig második démonforma
1C9A80D8 3859E7A7
1C9A80DC B4D9EBBD
1C9A80E0 0C5743A6
1C8C3328 0C53B0F9
(Ez csak Dante esetében használható)
Sebesség kódok:
L2+Fel - Gyorsabb játék
0CC295C4 1456B1FC
1C8ADD60 205927A5
L2+Le - Hyper mód
0CC295C4 1456B14C
1C8ADD60 20592725
L2+Bal - Lassított mód
0CC295C4 1456B18C
1C8ADD60 2059F0A5
L2+Jobb - Normal sebesség
0CC295C4 1456B1EC
1C8ADD60 2059F025
Fegyver/Arzenál kódok:
Összes fegyver
3CC17E98 1456E79C
4CC28CF2 1456E6A6
3CC28CF8 1456E7A6
Összes kard
3CC17E99 1456E79C
4CC28CF0 1456E6A6
Kézifegyver/tőrök
3CC17E9A 1456E7A1
Géppisztolyok/tőrök
3CC17E9B 1456E7A1
Shotgun/bomba
3CC17EA0 1456E7A1
Rakétavető/szigonypuska
3CC17EA1 1456E7A1
Max kard szintek:
Rebellion/cutlaseer
3CC17E9E 1456E7A1
Merciless/klaymoor
3CC17E9F 1456E7A1
Vendetta/zambak
3CC17EA4 1456E7A1
Méretváltoztató kód
1C9A8028 2053E774
1C9A802C 8473D529
1C9A8030 385AE710
1C9A8034 047AE7A2
1C9A8038 385537A5
1C9A803C 385AE70A
1C9A8040 385567A5
1C9A8044 087AE79D
1C9A804C 2053E774
1C9A8050 907AAFC5
1C9A8058 14D507C6
1C9A805C B07AAFC5
1C9A8060 B07AAFC1
1C9A8064 B07AAFBD
1C9A8068 0C4E079F
1C9A806C 3853E7A6
1CB7034C 0C53B0E5
L3: zsugorodás
R3: növekedés
2D-s karakter
1CC17B50 22D6E7A5
A karakterünk ezután papírból lesz.

FINAL FANTASY X

Master kód
EC883A1C 14318344
Örök Gil
1CA82350 17E9C70C
Repülő nyitva
3CA8F089 1456E70C
8 cuccot elejtő ellenfelek
3CA84DF8 1456E79D
Az Al Bhed lefordítva
1CA82018 15DFB00C
Kevés AP
4CA83B10 1456E7A5
4CA83AA4 1456E7A5
4CA83D38 1456E7A5
4CA83DCC 1456E7A5
4CA83C60 1456E7A5
4CA83CF4 1456E7A5
4CA83F88 1456E7A5
Az összes kulcs
1CA82894 61DFB00C
1CA82898 144FB010
3CA8E974 1456E7A6
3CA8E975 1456E7A6
Az összes Overdrive
1CA82374 61DFB00C
1CA82378 61DFB00C
1CA8237C 61DFB00C
Nincsenek véletlen csaták
3CA8C54B 1456E7A5
Max cuccok
1C8E3F60 0C58C00B
Végtelen tárgyhasználat
4C8E6F0E 14568583
3C8E6FCC 3854E781
Csapattag kódok:
Határozzuk el, kik lesznek a csapatban!
Yuna a csapatban
3CA83A94 1456E7B6
Yuna nincs a csapatban
3CA83A94 1456E7A5
Auron a csapatban
3CA83D28 1456E7B6
Auron nincs a csapatban
3CA83D28 1456E7A5
Kimahri a csapatban
3CA83DBC 1456E7B6
Kimahri nincs a csapatban
3CA83DBC 1456E7A5
Wakka a csapatban
3CA83C50 1456E7B6
Wakka nincs a csapatban
3CA83C50 1456E7A5
Lulu a csapatban
3CA83CE4 1456E7B6
Lulu nincs a csapatban
3CA83CE4 1456E7A5
Rikku a csapatban
3CA83F78 1456E7B6
Rikku nincs a csapatban
3CA83F78 1456E7A5
Seymour a csapatban
3CA83F0C 1456E7B6
Seymour nincs a csapatban
3CA83F0C 1456E7A5
AEON csapattagok:
Ifrit a csapatban
3CA84134 1456E7B6
Ifrit nincs a csapatban
3CA84134 1456E7A5
Ixion a csapatban
3CA841C8 1456E7B6
Ixion nincs a csapatban
3CA841C8 1456E7A5
Shiva a csapatban
3CA8405C 1456E7B6
Shiva nincs a csapatban
3CA8405C 1456E7A5
Bahamut a csapatban
3CA840F0 1456E7B6
Bahamut nincs a csapatban
3CA840F0 1456E7A5
Anima a csapatban
3CA84384 1456E7B6
Anima nincs a csapatban
3CA84384 1456E7A5
Yojimbo a csapatban
3CA84318 1456E7B6
Yojimbo nincs a csapatban
3CA84318 1456E7A5
Cindy Magus a csapatban
3CA842AC 1456E7B6
Cindy Magus nincs a csapatban
3CA842AC 1456E7A5
Sandy Magus a csapatban
3CA84540 1456E7B6
Sandy Magus nincs a csapatban
3CA84540 1456E7A5
Mindy Magus a csapatban
3CA845D4 1456E7B6
Mindy Magus nincs a csapatban
3CA845D4 1456E7A5

Wakka: He's another of Yuna's guardians.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

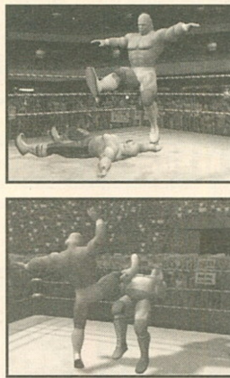


Master kód
EC85A53C 144405B4
Élet kódok: 50% életerő
1C9A8028 9099E47D
1C9A802C 2055255D
1C9A8030 14B5CFBF
1C9A8034 0876E7A8
1C9A803C B095E47D
1C9A8044 15F6E79D
1C9A8048 DA56E7C1
1CBCA35C 1053B0E5
Nincs páncél
1C9A8028 205925DD
1C9A8030 B096E479
1C9A8034 15F6E79D
1C9A8038 DA56E7C1
1CBCA35C 1053B0E5
Örökélet
1C9A8028 205925DD
1C9A802C B099E47D
1C9A8030 15F6E79D
1C9A8034 DA56E7C1
1CBCA35C 1053B0E5
Örökélet és páncél
1C9A8028 205925DD
1C9A802C B099E47D
1C9A8030 B099E479
1C9A8034 15F6E79D
1C9A8038 DA56E7C1
1CBCA35C 1053B0E5
Körözési szint kódok:
Nincs körözési szint
1CC06624 3858E7A5
Körözési szint 1
1CC06624 3858E733
Körözési szint 2
1CC06624 3858E6B9
Körözési szint 3
1CC06624 3858E56D
Körözési szint 4
1CC06624 3858EB55
Körözési szint 5
1CC06624 3858DE85
Körözési szint 6
1CC06624 385807A5
Sebesség kódok: Lassítás
1CDE8E00 2156E7A5
Hyper mód
1CDE8E00 D3D6E7A5
Őrült rohanás
1C852AC8 20542725
Egyéb kódok:
Hatalmas ugrások
1C9A8068 2055E769
1C9A806C 9435E628
1C9A8070 3853E78C
1C9A8074 0875E79C
1C9A807C 2055F1A5
1C9A8080 85DAB79D
1C9A8084 3853E679
1C9A8088 2054E769
1C9A808C 389441E5
1C9A8090 14D3CFAD
1C9A8098 1493D7C6
1C9A809C 9094E7A5
1C9A80A4 B095E791
1C9A80BC 3853E795
1C9A80B8 0C5A5F95
1C85A2E4 0C53B0F5
A küldetés-stopper lefagyasztása
1CB17AA0 1456E7A5
Megmaradó fegyverek
1C8EADF8 15F6E79D
1C8EADFC 1456E7A5
Nincsenek gyalogosok
1CDD2820 1456E7A5
Nincs forgalom
1CDD2BB8 1456E7A5
Ostoba zsaruk
1C901888 15F6E79D
1C90188C 1456E7A5
Sosincs lerobbanás
1C8B79BC 0456E7B1
Nem sérülő kocsik
1C8104B4 1456E7A5
Max pénz
1CCBF084 17E9C70C
1CCBF088 17E9C70C
Átlátszó kocsik
0CCB82A6 1456BAEC
1CB20390 1456E7A5
0CCB82A6 1456B00C
1CB20390 0896E7B2
Vigyük be: R1, R2 és Jobb
Kocsimódosító csalások:
Aktiválás: L1+L2+Fel
Herse
0CCB82A6 1456ADFC
1CB20770 0896E7A5
0CCB82A6 1456B00C
1CB20770 0896E7A4
Love Fist
0CCB82A6 1456ADFC
1CB2079C 0896E7A5
0CCB82A6 1456B00C
1CB2079C 0896E7A4
Trashmaster
0CCB82A6 1456ADFC
1CB207C8 0896E7A5
0CCB82A6 1456B00C
1CB207C8 0896E7A4
Sabre Turbo
0CCB82A6 1456ADFC
1CB207F4 0896E7A5
0CCB82A6 1456B00C
1CB207F4 0896E7A4
Tank
0CCB82A6 1456ADFC
1CB2FCC8 1456E7A5
0CCB82A6 1456ADFC
1CB2FCC8 0896E7A4
Caddy
0CCB82A6 1456ADFC
1CB20720 0896E7A5
0CCB82A6 1456B00C
1CB20720 0896E7A4
Bloodring Banger
0CCB82A6 1456ADFC
1CB20BBC 1456E7A5
0CCB82A6 1456B00C
1CB20BBC 0896E7A4
Hotring Racer
0CCB82A6 1456ADFC
1CB20BE8 0896E7A5
0CCB82A6 1456B00C
1CB20BE8 0896E7A4
Karaktermódosító kódok:
Aktiválás: L1+L2+Fel
Fehér ruha
0CCB82A6 1456AD4C
1CB2064C 1456E7A5
0CCB82A6 1456B00C
1CB2064C 0896E7A4
Bikinis lány
0CCB82A6 1456AD4C
1CB20678 1456E7A5
0CCB82A6 1456B00C
1CB20678 0896E7A4
Rózsaszín ruha
0CCB82A6 1456AD4C
1CB206A4 1456E7A5
0CCB82A6 1456B00C
1CB206A4 0896E7A4
Dagadt fiú
0CCB82A6 1456AD4C
1CB206D0 1456E7A5
0CCB82A6 1456B00C
1CB206D0 0896E79C
Punk
0CCB82A6 1456AD4C
1CB206FC 0896E7A5
0CCB82A6 1456B00C
1CB206FC 0896E7A4
Prostituált
0CCB82A6 1456AD4C
1CB20B64 1456E7A5
0CCB82A6 1456B00C
1CB20B64 0896E7A4
Huligán
0CCB82A6 1456AD4C
1CB20B90 1456E7A5
0CCB82A6 1456B00C
1CB20B90 0896E7A4
Hawaii ing
0CCB82A6 1456AD4C
1CB20A8C 1456E7A5
0CCB82A6 1456B00C
1CB20A8C 0896E7A2



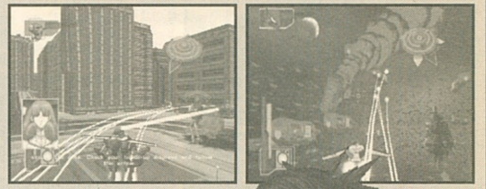
LEGENDS OF WRESTLING 2

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE810632 BCA99C80
Örökélet - Player 1
CEA81C1E BCA9A498
Könnyű győzelem - Player 1
CEA81C1A BCA99B83
Örökélet - Player 2
CEA81C1A BCA9A498
Könnyű győzelem - Player 2
CEA81C1E BCA99B83
Max izgalom
CEA0F8D8 BCA9DA03
100% népszerűség
CEBFFD90 BCA9DA03
Kódok a pankrátorgeneráláshoz:
Végtelen Creation pont
CEA7CA7E BCA9C292
Max Power
CEA7CA9E BCA99BE6
Max Excitement
CEA7CA9A BCA99BE6
Max Stealth
CEA7CAA6 BCA99BE6
Max Constitution
CEA7CAA2 BCA99BE6
Max Grappling
CEA7CAAE BCA99BE6
Max Regeneration
CEA7CAAA BCA99BE6
Max piros érmék
CEABC296 BCA99E6A
Max kék érmék
CEABC29E BCA99E6A
Max zöld érmék
CEABC292 BCA99E6A
Egyéb kódok: A korlát ki
DE8A616E BF899B8B
DE8A616A BCA99B83
DE8A5DAE BF899B8B
DE8A5DAA BCA99B83
DE8A424E BF899B8B
DE8A424A BCA99B83
Nincsenek kötelek
DE8AFB7E BF899B8B
DE8AFB7A BCA99B83
Nincs Cage-meter
DE892C9E BF899B8B
DE892C9A BCA99B83



ROBOTECH BATTLECRY

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE95F632 BCA99C80
Sérthetetlenség
CEA7655E BCA99B84
Designok:
Izzy
DEA76596 BCA99B84
Rick
DEA76592 BCA99B84
Max
DEA7659E BCA99B84
Miriya
DEA7659A BCA99B84
Patriot
DEA765A6 BCA99B84
Stealth
DEA765A2 BCA99B84
Wolf
DEA765AE BCA99B84
Skull One
DEA765AA BCA99B84
Az összes medál
CEA766DA BCA99E86
CEA766E4 BCA99E86
CEA766E6 BCA99E86
CEA766E0 BCA99E86
CEA766E2 BCA99E86
CEA766EC BCA99E86
CEA766EE BCA99E86
CEA766E8 BCA99E86
CEA766EA BCA99E86
CEA766F4 BCA99E86
CEA766F6 BCA99E86
CEA766F0 BCA99E86
CEA766F2 BCA99E86
CEA766FC BCA99E86
CEA765FE BCA99E86
CEA765F8 BCA99E86



TENCHU 3: WRATH OF HEAVEN

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE8D94E2 BCBA0572
Tesshu választható
C177C9E6 BCA99A82
A Portal küldetés választható
C177CF56 BCA99B83
Kódok Tesshuhoz:
Első küldetés
C177CE96 BCA99B83
Első küldetésből összes verzió
C177CE90 BCA99B83
Második küldetés
C177CEA6 BCA99B83
Második küldetés összes verzió
C177CEA0 BCA99B83
Harmadik küldetés
C177CEB6 BCA99B83
Harmadik küldetés összes verzió
C177CEB0 BCA99B83
Negyedik küldetés
C177CE46 BCA99B83
Negyedik küldetés összes verzió
C177CE40 BCA99B83
Ötödik küldetés
C177CE56 BCA99B83
Ötödik küldetés összes verzió
C177CE50 BCA99B83
Hatodik küldetés
C177CE66 BCA99B83
Hatodik küldetés összes verzió
C177CE60 BCA99B83
Kódok Rikimaruhoz:
Shoulder Thrust technika
C177C83A BCA99B84
Ninjutsu Block technika
C177C8CA BCA99B84
Ninja Vision technika
C177C8DA BCA99B84
Grappling Hook kombó
C177C8EA BCA99B84
Cling To Ceiling technika
C177CFFA BCA99B84
Feign Death technika
C177CF8A BCA99B84
Wall Kick technika
C177CF9A BCA99B84
Ninja Mind Control technika
C177CFAA BCA99B84
Wrath of Heaven technika
C177CFBA BCA99B84
Első küldetés
C177C836 BCA99B83
Első küldetés összes verzió
C177C830 BCA99B83
Második küldetés
C177C8C6 BCA99B83
Második küldetés összes verzió
C177C8C0 BCA99B83
Harmadik küldetés
C177C8D6 BCA99B83
Harmadik küldetés összes verzió
C177C8D0 BCA99B83
Negyedik küldetés
C177C8E6 BCA99B83
Negyedik küldetés összes verzió
C177C8E0 BCA99B83
Ötödik küldetés
C177C8F6 BCA99B83
Ötödik küldetés összes verzió
C177C8F0 BCA99B83
Hatodik küldetés
C177CF86 BCA99B83
Hatodik küldetés összes verzió
C177CF80 BCA99B83
Hetedik küldetés
C177CF96 BCA99B83
Hetedik küldetés összes verzió
C177CF90 BCA99B83
Nyolcadik küldetés
C177CFA6 BCA99B83
Nyolcadik küldetés összes verzió
C177CFA0 BCA99B83
Kilencedik küldetés
C177CFB6 BCA99B83
Kilencedik küldetés összes verzió
C177CFB0 BCA99B83
Tizedik küldetés
C177CF46 BCA99B83
Tizedik küldetés összes verzió
C177CF40 BCA99B83
Örökélet - L1
C1A664E0 BCA9DD4B
Örökélet - L2
CE7A54E0 BCA9DD4B
Örökélet - L3
C19B4FE0 BCA9DD4B
Örökélet - L4
CE7A31E0 BCA9DD4B
Örökélet - L5
C1AA32E0 BCA9DD4B
Örökélet - L6
CE6E85E0 BCA9DD4B
Örökélet - L7
CE7A34E0 BCA9DD4B
Kódok Ayamehoz
Somersault Kick technika
C177CF6A BCA99B84
Ninjutsu Block technika
C177CF7A BCA99B84
Ninja Vision technika
C177CF0A BCA99B84
Grappling Hook kombó
C177CF1A BCA99B84
Cling To Ceiling technika
C177CF2A BCA99B84
Feign Death technika
C177CF3A BCA99B84
Wall Kick technika
C177CFCA BCA99B84
Ninja Mind Control technika
C177CFDA BCA99B84
Wrath of Heaven technika
C177CFEA BCA99B84
Első küldetés
C177CF66 BCA99B83
Első küldetés összes verzió
C177CF60 BCA99B83
Második küldetés
C177CF76 BCA99B83
Második küldetés összes verzió
C177CF70 BCA99B83
Harmadik küldetés
C177CF06 BCA99B83
Harmadik küldetés összes verzió
C177CF00 BCA99B83
Negyedik küldetés
C177CF16 BCA99B83
Negyedik küldetés összes verzió
C177CF10 BCA99B83
Ötödik küldetés
C177CF26 BCA99B83
Ötödik küldetés összes verzió
C177CF20 BCA99B83
Hatodik küldetés
C177CF36 BCA99B83
Hatodik küldetés összes verzió
C177CF30 BCA99B83
Hetedik küldetés
C177CFC6 BCA99B83
Hetedik küldetés összes verzió
C177CFC0 BCA99B83
Nyolcadik küldetés
C177CFD6 BCA99B83
Nyolcadik küldetés összes verzió
C177CFD0 BCA99B83
Kilencedik küldetés
C177CFE6 BCA99B83
Kilencedik küldetés összes verzió
C177CFE0 BCA99B83
Tizedik küldetés
C177CFF6 BCA99B83
Tizedik küldetés összes verzió
C177CFF0 BCA99B83
Tárgylista kódok:
Végtelen felvehető cucc
0E57E772 BCA99B84
CE57E772 BCA99B8D
Cuccok a Selecttel
0177FD78 BCA99A81
CE57E76A BCA99E6B
Válasszunk ki egy-egy tárgyat valamennyi helyre, s utána a Select lenyomásával 99 lesz mindegyikből!
99 tárgy az első helyen
0177FD78 BCA99A81
C177D2D0 BCA9ABE6
99 tárgy a második helyen
0177FD78 BCA99A81
C177D2DC BCA9ABE6
99 tárgy a harmadik helyen
0177FD78 BCA99A81
C177D2D8 BCA9ABE6
99 tárgy a negyedik helyen
0177FD78 BCA99A81
C177D2E4 BCA9ABE6
99 tárgy az ötödik helyen
0177FD78 BCA99A81
C177D2E0 BCA9ABE6
99 tárgy a hatodik helyen
0177FD78 BCA99A81
C177D2EC BCA9ABE6
99 tárgy a hetedik helyen
0177FD78 BCA99A81
C177D2E8 BCA9ABE6
Örök Tetsubishi
D177D1B6 BC0C9BB1
Örök életital
D177D1B2 BC0C9BB1
Örök ellenszer
D177D1BE BC0C9BB1
Örök Shuriken
D177D1BA BC0C9BB1
Fúvócső (Blow Gun)
D177D142 BC0C9BB1



Örök szögek (Caltrop)
D177D14E BC0C9BB1
Örök gránát
D177D14A BC0C9BB1
Örök akna
D177D156 BC0C9BB1
Örök füstbomba
D177D152 BC0C9BB1
Örök mérgezett rizs
D177D15E BC0C9BB1
Örök színes rizs
D177D15A BC0C9BB1
Örök erőital
D177D166 BC0C9BB1
Örök tűzvarázslat
D177D162 BC0C9BB1
Örök láthatatlanság varázslat
D177D16A BC0C9BB1
Örök robbanó nyilak
D177D176 BC0C9BB1
Örök kaméleon varázslat
D177D17E BC0C9BB1
Örök Ninja-páncél
D177D17A BC0C9BB1
Örök Ninja Rebirth
D177D106 BC0C9CB1
Örök Super Shuriken
D177D102 BC0C9BB1
Örök kutyacsont
D177D10E BC0C9BB1
Örök ragadós bomba
D177D126 BC0C9BB1
Örök Muramasa
D177D132 BCAB9B32
Örök Fugaku
D177D13E BCAB9B32
Örök Tiger Trap
D177D1CA BC0C9BB1
Örök petárda
D177D1D6 BC0C9BB1
Örök megkötöző varázslat
D177D1D2 BC0C9BB1
Örök csali síp
D177D1DE BC0C9B8C
Örök energiakő
D177D1DA BC0C9BB2

WILD ARMS 3

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE8E22AA BCA99C80
Nincsenek véletlen csaták
0E4EC9C0 BCA93B83
CE4EC9C0 BCA91B83
99 ECN
CE567E6E BCA99BE6
Rengeteg Gella
DE567E62 C19E7B82
Virginia kódjai:
Rengeteg HP a csatákban
CE43BD8E BCA9C292
Rengeteg FP a csatákban
CE43BD8A BCA99BE7
Rengeteg HP a játékban
CE567B66 BCA9C292
Rengeteg FP a játékban



CE567B22 BCA99BE7
Rengeteg XP
CE562AD6 BCA9C292
Max VIT
CE567B2C BCA99BE7
Max ATT
CE567B24 BCA99BE7
Max DEF
CE567B12 BCA99BE7
Max MAG
CE567B1C BCA99BE7
Max MGR
CE567B1E BCA99BE7
Max RFX
CE567B1A BCA99BE7
Max AIM
CE567B26 BCA99BE7
Max EVA
CE567B18 BCA99BE7
Max SHT
CE567B02 BCA99CAF
Max HIT
CE567B0C BCA99CAF
Max BLT
CE567B08 BCA99B97
Max WGT
CE567B0A BCA99B92
Max CRT
CE567B14 BCA99B97
Gallows kódjai:
Rengeteg HP a csatákban
CE433EAE BCA9C292
Rengeteg FP a csatákban
CE433EAA BCA99BE7
RengetegHP a játékban
CE567976 BCA9C292
Rengeteg FP a játékban
CE567932 BCA99BE7
Rengeteg XP
CE562ADA BCA9C292
Max VIT
CE56793C BCA99BE7
Max ATT
CE567934 BCA99BE7
Max DEF
CE567922 BCA99BE7
Max MAG
CE56792C BCA99BE7
Max MGR
CE56792E BCA99BE7
Max RFX
CE56792A BCA99BE7
Max AIM
CE567936 BCA99BE7
Max EVA
CE567928 BCA99BE7
Max SHT
CE567912 BCA99BE7
Max HIT
CE56791C BCA99BE7
Max BLT
CE567918 BCA99B97
Max WGT
CE56791A BCA99B9C
Max CRT
CE567924 BCA99B97
Jet kódjai:
Rengeteg HP a csatákban
CE438B6E BCA9C292
Rengeteg FP a csatákban
CE438B6A BCA99BE7
Rengeteg HP a játékban
CE567A96 BCA9C292
Rengeteg FP a játékban
CE567A52 BCA99BE7
Rengeteg XP
CE562AD2 BCA9C292
Max VIT
CE567A5C BCA99BE7
Max ATT
CE567A54 BCA9C292
Max DEF
CE567A42 BCA9C292
Max MAG
CE567A4C BCA9C292
Max MGR
CE567A4E BCA9C292
Max RFX
CE567A4A BCA9C292
Max AIM
CE567A56 BCA9C292
Max EVA
CE567A48 BCA9C292
Max SHT
CE567AB2 BCA99CAF
Max HIT
CE567ABC BCA99CAF
Max BLT
CE567AB8 BCA99CAF
Max WGT
CE567ABA BCA99B97
Max CRT
CE567A44 BCA99B97
Clive kódjai
Rengeteg HP a csatákban
CE4361CE BCA9C292
Rengeteg FP a csatákban
CE4361CA BCA99BE7
Rengeteg HP a játékban
CE567AC6 BCA9C292
Rengeteg FP a játékban
CE567982 BCA9C292
Rengeteg XP
CE562ADE BCA9C292
Max VIT
CE56798C BCA99BE7
Max ATT
CE567984 BCA9C292
Max DEF
CE567AF2 BCA9C292
Max MAG
CE567AFC BCA9C292
Max MGR
CE5679FE BCA9C292
Max RFX
CE5679FA BCA9C292
Max AIM
CE567986 BCA9C292
Max EVA
CE5679F8 BCA9C292
Max SHT
CE567AE2 BCA99CAF
Max HIT
CE567AEC BCA99CAF
Max BLT
CE567AE8 BCA99B97
Max WGT
CE567AEA BCA99B97
Max CRT
CE567AF4 BCA99B97

TOP GUN: COMBAT ZONES

Az összes szint és repülő
Menjünk a name player képernyőre, és névnek adjuk meg: "SHPONGLE".

PHANTOM CRASH

Könnyű pénz
Az 55. napon lehetőségünk nyílik, hogy csak drone-ok ellen harcoljunk 3,000 vagy 4,000 Neo Yen jutalommal darabonként. Ezen harcok során akár 3 millió Neo Yen is összegyűlhet. Ugyancsak érdekes, ha a várostérkép képernyőjén a garázs fölé visszük a pointert, majd a Jobb analóg karral tizet körözünk bármelyik irányba - ezzel naponta 1,000 Neo Yenhez juthatunk.

A közjátékok átugrása
Tartsuk lenyomva az L + R + kattintás a Bal analóg karon + kattintás a Jobb analóg karon kombinációt bármely közjáték közben.



PANZER DRAGOON ORTA

Pandora's Box opció
Töltsünk el húsz órát a játékkal, s azzal szinte valamennyi opcióját megnyithatjuk a Pandora's Box mellékletnek.
Panzer Dragoon játék
Az eredeti Panzer Dragoon játékot vagy a játék megnyerésével, vagy öt órányi játékkal lehet megkapni (a Pandora's Box mellékleten belül).
Box Game mód
Teljesítsük a játékot Hard nehézségi szinten, vagy töltsünk el tizenöt órát a játékkal.
Flight Records opció
Teljesítsük a játékot bármilyen nehézségi szinten, vagy töltsünk el öt órát a játékkal.
Fehér sárkány
Nyissuk meg a Dragonmare-t a Box módban. Menjünk rá a Dragon Select opcióra, majd tartsuk nyomva a Fehér gombot, és úgy nyomjunk Startot. A Fehéret csak a játék indulásakor eresszük fel.
Panzer Dragoon - sérthetetlenség
A Panzer Dragoon főmenüjében vigyük be: L, L, R, R, Fel, Le, Bal, Jobb. A kód helyes bevitelét egy találat zaja, valamint az "Invincible Mode" felirat jelzi. (A jó befejezés nem jelenik meg ebben a módban.)
Panzer Dragoon - epizódválasztás
A Panzer Dragoon főmenüjében vigyük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, X, Y, Fehér.
Panzer Dragoon - 0. epizód
A Panzer Dragoon főmenüjében vigyük be: Fel, Fel, Fel, Le, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Jobb, L, R. Lőjünk az ellenségekre az energiánk növeléséhez, ami amúgy ilyenkor egyfolytában csökken.
Panzer Dragoon - Wizard mód
Nyomjunk Startot a címképernyőnél, majd a Panzer Dragoon főmenüjében vigyük be: L, R, L, R, Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb. A kód helyes bevitelét a "Wizard Mode" felirat jelzi - ebben a módban roppant gyors lesz a játékmenet.
Panzer Dragoon - Rolling mód
Nyomjunk Startot a címképernyőnél, majd körözzünk háromszor az órajárással megegyező irányba a D-pad segítségével. A kód helyes bevitelét a "Rolling Mode" felirat jelzi - ebben a módban kétszer leütve valamelyik irányt egy átpördülést hajt végre a sárkányunk.
Panzer Dragoon - az összes Power-up
A Panzer Dragoon menüjében az Easy Game opciónál vigyük be: Fel, X, Jobb, Y, Le, Fehér, Bal, Y, Fel, X. A Sega logo ekkor egy nővé alakul át, ami amúgy csak a játék meghalás nélküli teljesítésekor következne be. Ezek után menjünk az Episodes képernyőhöz, és tartsuk lenyomva a B-t vörös lézerekért, a Feketét rakétákért, az Y-t gyorstüzelésért, vagy a Fehéret széles tüzelésért.
Panzer Dragoon - Dragon-only mód
Aktiváljuk a "Power-up" kódot, amit folytassunk így: Bal, Bal, Jobb, Jobb, Fel, Le, Fel, Le, L, R. A csak sárkány módban csakis a "befogós" fegyverek lesznek használhatók.
Panzer Dragoon - normál befejezés
A Panzer Dragoon főmenüjében vigyük be: Fel, Fel, Le, Fel, Jobb, Jobb, Bal, Jobb, Le, Le, Fel, Le, Bal, Bal, Jobb, Bal.
Panzer Dragoon - hard befejezés
A Panzer Dragoon főmenüjében vigyük be: Fel, Fel, Le, Fel, Bal, Bal, Jobb, Bal, Le, Le, Fel, Le, Jobb, Jobb, Bal, Jobb.
Panzer Dragoon - örök folytatási lehetőség
A Panzer Dragoon főmenüjében vigyük be: Fel, X, Jobb, Y, Le, Fehér, Bal, Y, Fel, X.
Panzer Dragoon - a Sega emberke irányítása
Amikor a poligon emberke megjelenik a demo módnál, tartsuk lenyomva az X + Y + Fehéret, és nyomjunk egy Startot a kettes irányítón. Ezek után a következő a kettes irányítóval a következőket tudjuk tenni:
Jobb vagy Bal: a képernyő elforgatása
A + Bal vagy Jobb: forgás
Fel vagy Le: zoom
A + Fel vagy Le: előre/hátrabillenés
X vagy Y: az árnyékok változtatása
A + B + C: a nézet visszaállítása
Az egyes irányítón egy Startot nyomva léphetünk vissza a játékhoz.
Panzer Dragoon - a Pause felirat eltüntetése
Pauzálás után nyomjuk le egyszerre az X + Y + Fehéret.

MAX PAYNE

Pályaugrás
A Start lenyomásával pauzáljunk, tartsuk lenyomva az L-t és vigyük be: Fekete*4, X*6, Y*3, Fekete. A főmenüből ezután lépjünk vissza, mire egy hang tudatja, hogy a szint teljesítve van.
Végtelen fájdalomcsillapító
A Start lenyomásával pauzáljunk és vigyük be: Fehér, Fehér, Fekete, A, B, X, Y*3, R.



MURAKOMO

Free mission mód
Teljesítsük a játékot a Scenario módban.
Expert mission mód
Teljesítsük a játékot a Scenario módban legalább "A" fokozattal valamennyi küldetésnél.
LX-30R
Teljesítsük a játékot a Scenario módban, s megkapjuk az LX-30R-t a Free Mission és az Expert Mission módokban.
Speciális grafikák opció
Teljesítsük a játékot Expert Mission módban.
Bónusz FMV bejátszás és Music test
Teljesítsük a játékot Expert Mission módban "SS" ranggal valamennyi küldetésnél.

LEGENDS OF WRESTLING 2

Cheat mód
Válasszuk ki a Career módot, illetve bármelyik pankrátort. A Career módon belül lépjünk be valamennyi meccstípushoz. Akár be is fejezhetjük a meccseket, de rögtön ki is léphetünk, mindenesetre miután már valamennyinél voltunk, egy üzenet jelzi, hogy onnantól fogva cheateket lehet vásárolni a megjelenő shopban.
Andy Kaufman
A Career módban válasszuk Jerry Lawlert, és győzzük le Andy Kaufmant – ezzel megkapjuk őt a shopban.
Big John Studd
A Career módban válasszuk bármelyik pankrátort, és győzzük le Big John Studdot – ezzel megkapjuk őt a shopban.
British Bulldog:
A Career módban válasszuk Dynamite Kidet és teljesítsük vele a játékot – ezzel megkapjuk British Bulldogot a shopban.
Bruno Sammartino:
A Career módban válasszuk Hulk Hogant és teljesítsük vele a játékot – ezzel megkapjuk Bruno Sammartinot a shopban.
Owen Hart:
A Career módban válasszuk Bret Hartot és teljesítsük vele a játékot – ezzel megkapjuk Owen Hartot a shopban.
Örök zöld érme
Teljesítsük a Career módot valamennyi pankrátorral.

ATV QUAD POWER RACING 2

Különböző csalások
Profilnévnek lehet megadni a következő neveket, melyek a mellettük felsorolt csalásokat aktiválják.
REDROOSTER - Az összes bajnok
DOUBLEBARREL - Az összes challenge
ROADKILL - Az összes pálya
BUBBA - Az összes pilóta
GENERALLEE - Az összes ATV
FIDDLERSELBOW - Az összes trükk
GINGHAM - Max statisztikák

TAO FENG: FIST OF THE LOTUS

Ethereal Plane Of Immortality pálya
Teljesítsük az advance training módot bármelyik karakterrel.

Zhao Yen választása
Teljesítsük a Quest módot valamennyi karakterrel mind a Pale Lotus, mind a Black Mantis szektából.

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

Különböző csalások
Az alábbi kódok beírásához menjünk a "Codenames" opcióhoz a főmenüből, válasszunk karaktert, majd "Secret Unlocks" pontnál gépeljük be őket. Utána mentsük el a kódnevet, lépjünk ki, és úgy kezdjük a játékot.
Pályaválasztás: PASSPORT
Alpine Escape szint: POWDER
Chain Reaction szint: MELTDOWN
Countdown szint: BLASTOFF
Deep Descent szint: AQUA
Double Cross szint: BONSAI
Enemies Vanquished szint: TRACTION
Equinox szint: VACUUM
Island Infiltration szint: PARADISE
Night Shift szint: HIGHRISE
Phoenix Fire level: FLAME
Az összes tárgy upgrade: Q LAB
Nagyobb tárú mesterlövész-puska: MAGAZINE
Jobb távcső a puskán: SCOPE
Kamera upgrade: SHUTTER
Decrypter upgrade: SESAME
P2K upgrade: P2000
Arany P2K: AU P2K
Atany PP7: AU PP7
Kampó (Grapple) upgrade: LIFTOFF
Lézer upgrade: PHOTON
Sokkoló (Stunner) upgrade: ZAP
Kábító dart upgrade:SLEEPY
Rakéta upgrade: LAUNCH
Az összes multi-player opció: GAMEROOM
Assassination opció multiplayerben: TARGET
Demolition opció a multiplayer módban: TNT
Explosive Scenery opció a multiplayer módban: BOOM
GoldenEye Strike opció a multiplayer módban: ORBIT
Protection opció a multiplayer: GUARDIAN
Team King Of The Hill opció a multiplayer módban: TEAMWORK
Uplink opció a multiplayer módban: TRANSMIT
Az összes karakter a multiplayer módban: PARTY
Baron Samedi a multiplayer módban: VOODOO
Bond Spacesuit a multiplayer módban: ZERO G
Bond Tuxedo a multiplayer módban: BLACKTIE
Christmas Jones a multiplayer módban: NUCLEAR
Drake a multiplayer módban: NUMBER 1
Elektra King a multiplayer módban: SLICK
Goldfinger a multiplayer módban: MIDAS
Jaws a multiplayer módban: DENTAL
Max Zorin a multiplayer módban: BLIMP
Mayday a multiplayer módban: BADGIRL
Nick Nack a multiplayer módban: BITESIZE
Oddjob a multiplayer módban: BOWLER
Pussy Galore a multiplayer módban: CIRCUS
Renard a multiplayer módban: HEADCASE
Scaramanga a multiplayer módban: ASSASSIN
Wai Lin a multiplayer módban: MARTIAL
Xenia Onatopp a multiplayer módban: JANUS

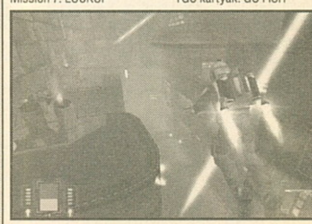


OUTLAW GOLF

Mester kód
Indítsunk új játékot, és - ügyelve a kis- és nagybetűkre - nevünknek adjuk meg: Golf_Gone_Wild.
Ezzel megnyitjuk az összes karaktert, ütőt és pályát.
Az alábbi kódokat játék közben vigyük be!
Nagyobb labda
Tartsuk lenyomva az L-t és üssük be: Fel, Fel, Fel, Le. Egy hang jelzi a helyesen beütött kódot, és a kód megismétlésével növelhetjük annak hatását.
Kisebb labda
Tartsuk lenyomva az L-t és üssük be: Le, Le, Le, Fel. Egy hang jelzi a helyesen beütött kódot, és a kód megismétlésével növelhetjük annak hatását.
Nincs szél
Játék közben tartsuk lenyomva az L-t és üssük be: Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, Bal, Le, Jobb, X, X.
Beating Token
Tartsuk lenyomva az L-t és üssük be: Z, X, Z, Z, X. Egy hang jelzi a helyesen beütött kódot, ami azonban csak akkor működik, ha nincs még egy Beating Token sem.

STAR WARS: BOUNTY HUNTER

Pályakódok:
Chapter 1: SEEHOWTHEYRUN
Chapter 2: CITYPLANET
Chapter 3: LOCKDOWN
Chapter 4: DUGSOPLENTY
Chapter 5: BANTHAPOODOO
Chapter 6: MANDALORIANWAY
Mission 1: BEAST PIT
Mission 2: GIMMEMY JETPACK
Mission 3: CONVEYORAMA
Mission 4: BIGCITYNIGHTS
Mission 5: IEATNERFMEAT
Mission 6: VOTE4TRELL
Mission 7: LOCKUP
Mission 8: WHAT A RIOT
Mission 9: SHAFTED
Mission 10: BIGMOSQUITOS
Mission 11: ONEDEADDUG
Mission12:WISHIHADMYSHIP
Mission 13: MOS GAMOS
Mission 14: TUSKENS R US
Mission 15: BIG BAD DRAGON
Mission16:MONTROSSISBAD
Mission 17: VOSAISBADDER
Mission18:JANGOISBADDEST
Concept art grafikák:
R ARTISTS ROCK
TGC kártyák: GO FISH

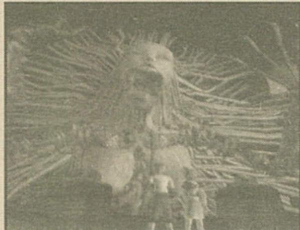


CHEATEK

GALERIANS: ASH



Másik befejezés
Teljesítsük a játékot normal vagy hard nehézségi szinten.
Hard mód
Teljesítsük a játékot normal nehézségi szinten, minimum "B" ranggal.
Short mód
Teljesítsük a játékot easy vagy normal nehézségi szinten. Ezután töltsük be az állást és átkapcsolhatunk a Short módba.
Lv3PK mód
Teljesítsük a játékot hard nehézségi szinten, minimum "S" ranggal.



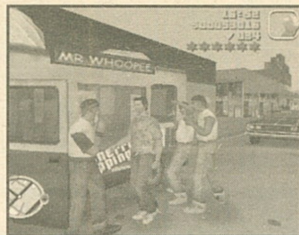


GRAND THEFT AUTO: VICE CITY



Karakter skin csalások
Ruhaváltás: Jobb, Jobb, Bal, Fel, L1, L2, Bal, Fel, Le, Jobb
Ricardo Diaz: L1, L2, R1, R2, Le, L1, R2, L2
Lance Vance: Kör, L2, Bal, X, R1, L1, X, L1
Candy Suxxx: Kör, R2, Le, R1, Bal, Jobb, R1, L1, X, L2
Ken Rosenberg: Jobb, L1, Fel, L2, L1, Jobb, R1, L1, X, R1
Hilary King: R1, Kör, R2, L1, Jobb, R1, L1, X, R2
Love Fist Guy #1: Le, L1, Le, L2, Bal, X, R1, L1, X, X
Love Fist Guy #2: R1, L2, R2, L1, Jobb, R2, Bal, X, Négyzet, L1
Phil Cassady: Jobb, R1, Fel, R2, L1, Jobb, R1, L1 ,Jobb, Kör
Sonny Forelli: Kör, L1, Kör, L2, Bal, X, R1, L1, X, X
Mercedes: R2, L1, Fel, L1, Jobb, R1, Jobb, Fel, Kör, Háromszög
Jármű előhívó csalások
Rhino tank: Kör, Kör, L1, Kör, Kör, Kör, L1, L2, R1, Háromszög, Kör, Háromszög
Bloodring Racer: Le, R1, Kör, L2, L2, X, R1, L1, Bal, Bal
Bloodring Banger: Fel, Jobb, Jobb, L1, Jobb, Fel, Négyzet, L2
Hotring Racer #1: R1, Kör, R2, Jobb, L1, L2, X, X, Négyzet, R1
Hotring Racer #2: R2, L1, Kör, Jobb, L1, R1, Jobb, Fel, Kör, R2
Romero's Hearse: Le, R2, Le, R1, L2, Bal, R1, L1, Bal, Jobb
Love Fist: R2, Fel, L2, Bal, Bal, R1, L1, Kör, Jobb
Trashmaster: Kör, R1, Kör, R1, Bal, Bal, R1, L1, Kör, Jobb
Sabre Turbo: Jobb, L2, Le, L2, L2, X, R1, L1, Kör, Bal
Caddie: Kör, L1, Fel, R1, L2, X, R1, L1, Kör, X
Egyéb csalások a kocsikkal
Felrobbantani a kocsikat: R2, L2, R1, L1, L2, R2, Négyzet, Háromszög, Kör, Háromszög, L2, L1
Agresszív sofőrök: R2, Kör, R1, L2, Bal, R1, L1, R2, L2
Rózsaszín kocsik: Kör, L1, Le, L2, Bal, X, R1, L1, Jobb, X
Rózsaszín kocsik: Kör, L1, Le, L2, Bal, X, R1, L1, Jobb, Kör
Fekete kocsik: Kör, L2, Fel, R1, Bal, X, R1, L1, Bal, Kör
Dodo csalás (az analóg kart hátra húzva repülhetünk): Jobb, R2, Kör, R1, L2, Le, L1, R1
Tökéletes kezelhetőség: Háromszög, R1, R1, Bal, R1, L1, R2, L1
Magasabb végsebesség: Jobb, R1, Fel, L2, L2, Bal, R1, L1, r1, R1
Vízen járó kocsik: Jobb, R2, Kör, R1, L2, Négyzet, R1, R2
Kerékméret megváltoztatása (többször is bevihető): R1, X, Háromszög, Jobb, R2, Négyzet, Fel, Le, Négyzet
Időjárás csalások
Napsütés: R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, Le
Felhős idő: R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, Háromszög
Nagyon felhős idő: R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, Négyzet
Viharos idő: R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, Kör
Ködös idő: R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, X
Mindenféle egyéb csalás
Az idő felgyorsítása: Kör, Kör, L1, Négyzet, L1, Négyzet, Négyzet, Négyzet, L1, Háromszög, Kör, Háromszög
Az idő lelassítása: Háromszög, Fel, Jobb, Le, Négyzet, R2, R1
Zavargó gyalogosok: Le, Bal, Fel, Bal, X, R2, R1, L2, L1
Ellenséges gyalogosok: Le, Fel, Fel, Fel, X, R2, R1, L2, L2
Felfegyverzett gyalogosok: R2, R1, X, Háromszög, X, Háromszög, Fel, Le
Feltámadó rendőrök: Kör, L1, Le, L2, Bal, X, R1, L1, Jobb, X
Média szint mutató: R2, Kör, Fel, L1, Jobb, R1, Jobb, Fel, Négyzet, Háromszög
Bikinis lányok fegyverrel: Jobb, L1, Kör, L2, Bal, X, R1, L1, L1, X
Öngyilkosság: L2, Le, R1, Bal, Bal, R1, L1, L2, L1





PRISONER OF WAR



A titkos üzemmódok megnyitása
A következő csaló üzemmódok megnyitásához egyszerűen "A" fokozaton kell teljesítenünk az alább megjelölt táborokat, majd be kell kapcsolnunk a csalásokat a secrets menüben.
Guard Perception (megváltozik az őrök látótávolsága) - Holding Camp (az első tábor)
Guard Size (az őrök méretesebbek lesznek) - Stalag Luft (első alkalommal)
Defiance (meneküléskor nem lőnek) - Colditz (első alkalommal)
Top Down Mode (felülnézetes mód) - Stalag Luft (második alkalommal)
First Person Mode - Colditz (második alkalommal)

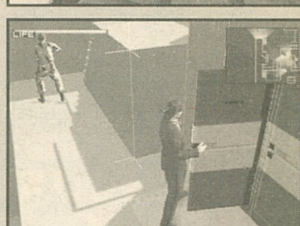


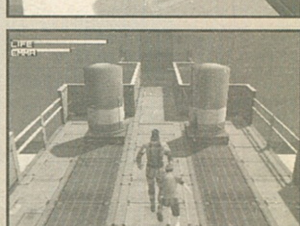
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE



A codec beszélgetések irányítása
Az L1 vagy R1 gombokkal mozgathatjuk az arcokat, miközben a codecen beszélünk.
Belekontárkodás a közjátékokba
Mint a codec beszélgetéseknél, az L1 vagy R1 gombokkal zoomolhatunk a közjátékoknál is. Minél erősebben nyomjuk a gombot, annál nagyobb a ráközelítés. Miközben nyomva tartjuk a gombot, a Jobb Analóg karral a nézetet is mozgathatjuk.
A címképernyő megváltoztatása
Nyomjuk le az L2-t, mire egy lövést hallunk, és villan egyet a címképernyő, s a Jobb Analóg karral átváltoztathatjuk a színt.
Reset játék közben
Játék közben tartsuk lenyomva az L1 + R1 + L2 + R2-t és nyomjunk Start + Select-et.
A VR küldetések megnyitva
Ha olyan memóriakártyát használunk, amin már van állásunk a Document Of Metal Gear Solid 2-ből, akkor a játék indításakor már kezdettől nyitva áll valamennyi VR küldetés - jóllehet nem lesznek még teljesítve.
Digitális kamera
Teljesítsük a játékot, s ezután a digitális kamera felvehető lesz, amikor új játékot indítunk. A Strut E komplexumban, a Shell 1 helyen kell keresni. A helyiség "alján" fel kell mászni a három piros fénnyel világító platformra, és bebújni a Z.O.E. doboz alá. Amikor a futószalag megáll, az akciógomb segítségével fel kell rá mászni, majd amikor átvitt a másik helyiségbe, lemászni róla. Miután megszereztük a kamerát, ugyanezzel a módszerrel juthatunk vissza.
Álca, fejkendő és paróka bónuszok
Az álca (láthatatlanság) és a fejkendő (végtelen lőszer Snake-nek) megszerzéséhez teljesíteni kell a Tanker epizódot háromszor, három különböző nehézségi szinten (ugyanazon állással), és meg kell szerezni az összes dögcédulát. Az álca és a paróka (végtelen lőszer Raidennek) megszerzéséhez teljesíteni kell a Plant epizódot háromszor, három különböző nehézségi szinten (ugyanazon állással), és meg kell szerezni az összes dögcédulát.
Napszemüveg
Miután kétszer teljesítettük a játékot, Snake és Raiden napszemüveget fog viselni.
Európai extrém nehézség
Teljesítsük a játékot normal nehézségi szinten.
Boss survival mód és Casting theater
Teljesítsük a Sons Of Liberty módot bármilyen nehézségi szinten.
Photograph mód
Teljesítsük a bomb disposal módot, a hold up módot (alternative missions), és az eliminate módot. A Photograph mód ezután a VR küldetések között lesz.
Ninja Raiden
Teljesítsük az 50%-át a VR küldetéseknek Raidennel, és ezzel ugyanott megkapjuk Ninja Raident.
Raiden X
Teljesítsük a 100%-át a VR küldetéseknek Raidennel és Ninja Raidennel.
Pliskin:
Teljesítsük az 50%-át a VR küldetéseknek Snake-kel.
Szmokingos Snake
Teljesítsük a100%-át a VR küldetéseknek Pliskinnel.
Metal Gear Solid 1 Snake
Teljesítsük a 100%-át a VR küldetéseknek Snake, Pliskin, Tuxedo Snake, Raiden, Ninja Raiden, és Raiden X szerepében egyaránt.
Alternatív befejezés
Teljesítsük a Snake Tale módot, minek jutalmaként megnyerjük az M9-est. Kezdjünk neki a játéknak, és az M9-et használjuk a főellenségeknél, ahelyett, hogy kinyírnánk őket.



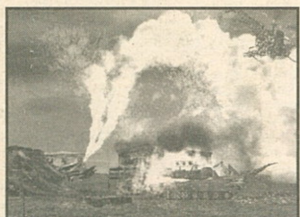




REIGN OF FIRE



Pályaválasztás
A főmenüben vigyük be: Fel, Bal, Kör, Kör, Bal, Bal, Négyzet, Le, Fel, Kör.
Pályaléptetés
Játék közben vigyük be: Négyzet, Háromszög, Bal, Le, Jobb, Háromszög, Jobb, Fel, X.
Sérthetetlenség
Játék közben vigyük be: X, Háromszög, Jobb, Bal, Kör, Fel, Le, Le, Jobb, Kör, Kör.
Extra sérülés
Játék közben vigyük be: X, Háromszög, Jobb, Fel, Jobb, Háromszög, Kör, Jobb.
Mindent felégetni
Játék közben vigyük be: Négyzet, Háromszög, Bal, Le, Négyzet, Kör.
Kecske mód
Játék közben vigyük be: Háromszög, Jobb, Bal, Bal, Kör, Háromszög, Négyzet, Jobb, Fel.





HERDY GERDY



Cheat mód
A címképernyőn vigyük be:
L2, L1, L2, L1, Fel, R1, R2, R1, R2, Le, Select.
A képernyő ekkor elhalványul, és a Starttal a főmenühöz lépve új opció jelenik meg.
Ugyanezt érjük el, ha az L1, L2, L1, L2, Le, R2, R1, R2, R1, Fel, Select kombinációt ütjük be a címképernyőjén.



SCOOBY DOO: THE NIGHT OF 100 FRIGHTS







Az összes power-up
Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2-t és vigyük be: Kör, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör, Négyzet*3, Kör, Kör, Négyzet, Kör*3.
Az összes FMV bejátszás
Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2-t és vigyük be: Négyzet*3, Kör*3, Négyzet, Kör, Négyzet.
Stáblista
Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2-t és vigyük be: Négyzet, Kör, Kör, Négyzet, Kör, Négyzet.

KNOCKOUT KINGS 2002



Különböző cheatek
Használjunk egy kreált karaktert, és azzal nyerjük meg a játékot. Újra és újra ezzel a módszerrel megnyerve a játékot egymás után öt különböző cheat nyitható meg.



PRYZM: THE DARK UNICORN



Szintugrás
Menet közben: Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Le, Fel, Le.
Örök energia, varázslat és az összes szint
A játék indításakor névnek adjuk meg: "SUPREMEMAGIC"

